

BAB IV

HASIL PENELITIAN

Dalam bab ini di paparkan tentang paparan data dan temuan penelitian yang di peroleh di lapangan, berdasarkan wawancara mendalam, observasi, dokumentasi dengan informan warga sekolah meliputi: Kepala Madrasah, Waka Kurikulum, Guru Kelas V serta data dari dokumen madrasah, dan hasil analisis data serta proposisi. Berdasarkan pertanyaan penelitian pada bab II, pada bab ini mendeskripsikan tentang: (1) Model *Active Learning* yang diterapkan pada mata pelajaran IPS di MI Al Huda Karang Sari Rejotangan Tulungagung dan MI Darussalam 01 Aryojeding Rejotangan Tulungagung; (2) Implementasi *Active Learning* pada mata pelajaran IPS di MI Al Huda Karang Sari Rejotangan Tulungagung dan MI Darussalam 01 Aryojeding Rejotangan Tulungagung; dan (3) Implikasi *Active Learning* pada mata pelajaran IPS di MI Al Huda Karang Sari Rejotangan Tulungagung dan MI Darussalam 01 Aryojeding Rejotangan Tulungagung. Peneliti menyusun laporan hasil penelitian sebagai berikut:

A. Paparan Data

Data yang dikemukakan disini adalah hasil penelitian yang diperoleh dari pengamatan/observasi pada saat proses pembelajaran dan wawancara mendalam terhadap subjek penelitian (Kepala Madrasah, Waka Kurikulum, Guru Kelas V) dan obyek (peserta didik kelas V) serta dokumentasi untuk mendapatkan informasi yang diperlukan tentang penerapan model *active learning* yang diterapkan, implementasi serta implikasi penerapan *Active*

Learning pada mata pelajaran IPS di kelas V di MI Al Huda Karang Sari Rejotangan Tulungagung dan MI Darussalam 01 Aryojeding Rejotangan Tulungagung

1. Paparan Data di MI Al Huda Karang Sari Rejotangan Tulungagung

A. Model *Active Learning* pada Mata Pelajaran IPS kelas V di MI Al Huda Karang Sari Rejotangan Tulungagung

Guru di MI Al Huda Karang Sari Rejotangan Tulungagung pada umumnya telah menguasai dan menerapkan strategi pembelajaran. Hal ini karena tuntutan zaman dan tuntutan kondisi peserta didik yang saat ini sudah tidak sama dengan dulu jika dulu pendekatan pembelajaran adalah terpusat pada guru (*teacher centered approved*) maka sekarang pendekatan pembelajaran telah bergeser menjadi terpusat pada siswa (*Student Centered Approved*). Dari hasil penelitian mengenai penerapan model *Active Learning* pada mata pelajaran IPS kelas V Guru menerapkan strategi-strategi yang bervariasi yang tujuannya supaya peserta didik mengambil peran aktif dalam kegiatan belajar mengajar.

Active Learning adalah sebuah model pembelajaran. implementasinya melalui strategi pembelajaran yang lebih rinci dan sistematis bisa di spesifikkan lagi melalui metode, teknik dan taktik. Jenis jenis strateginya pun sangat beragam tergantung kemampuan guru dan kesesuaian materi yang hendak disampaikan.

Agus, Kepala MI Al Huda Karang Sari Rejotangan Tulungagung menyampaikan bahwa:

“Sebagian besar Guru di MI Al Huda ini telah menyadari dan memahami bahwa anak-anak tidak bisa duduk diam terus menerus. Maka dari itu selalu saya apresiasi bagi guru yang mau dan sering berinovasi tentang cara atau strategi belajar. Tidak perlu yang sulit-sulit sebenarnya, sederhana saja namun mengena”¹

Lebih lanjut beliau menambahkan:

“Ya seperti kelas V biasanya Pak Shohib mengajak anak-anak bermain dalam kegiatan belajar mengajar, misalnya kemarin saya tanya sedang apa belajar kok ramai sekali, ternyata sedang belajar tentang Praktek Sidang BPUPKI. Ya meskipun Mungkin akan sedikit gaduh, tapi kegaduhan karena belajar itu kan baik dari pada bermain yang tidak ada substansinya”²”



Gambar 4.1 Proses Wawancara dengan Kepala MI Al Huda Karang Sari Rejotangan Tulungagung³

Selanjutnya tentang jenis-jenis strategi pembelajaran yang digunakan Kepala Madrasah memberikan kebebasan kepada Guru untuk berkreasi

¹ Wawancara dengan Kepala Madrasah, Agus Supiyanto, pada tanggal 26 Maret 2018

² *Ibid*

³ Dokumentasi Wawancara dengan Kepala Madrasah, Agus Supiyanto, pada tanggal 26 Maret 2018

sendiridan tidak memberikan batasan tertentu, kemampuan pengembangan metode belajar sangat ditekankan oleh Kepala Madrasah kepada guru karena termasuk kompetensi profesional guru yang perlu dimiliki masing-masing guru. Keterampilan penggunaan metode pembelajaran dikembangkan guru melalui keikutsertaan *workshop*, diklat maupun MGMP serta belajar otodidak dari segala sumber termasuk internet sebagaimana hasil wawancara Agusyang mengungkapkan bahwa:

“Seperti yang kita ketahui bersama bahwa tuntutan guru hari-hari ini semakin kompleks selain mengajar juga tentang administrasi, maka saya memberikan kebebasan bagi guru untuk menggunakan strategi atau cara apa saja. Namun kebanyakan guru-guru menyukai model pembelajaran yang aktif. Yang bisa membuat siswa tidak jenuh. Karena jika waktu semakin siang, seperti misalnya jam pelajaran setelah istirahat biasanya kalau tidak pakai metode minimal tepuk-tepuk, sulit sekali mengondisikan konsentrasi siswa dan untuk kemampuan memilih dan menggunakan strategi pembelajaran saya menghimbau guru untuk menerapkan ilmu-ilmu yang telah mereka dapatkan dari berbagai kegiatan diklat dan workshop supaya tidak sia-sia dan bermanfaat”⁴

Untuk memastikan dan memperkuat data peneliti melakukan wawancara mendalam dengan Shohib, Guru Kelas V yaitu mengatakan bahwa:

“Betul mbak. Memang saya ini ya bisa dikatakan sering belajar diluar kelas dan tanpa buku. Masalahnya sekarang ini muatan isi materi sangat padat mbak, dan saya justru khawatir kalau pelajaran saya tidak bermakna dan sia-sia. Apalagi sekarang kita sudah pakai Kurikulum 2013 kalau kita tidak merancang pembelajaran betul-betul bisa hambar dan kabur proses kegiatan belajar mengajar itu. Misalnya seperti kemarin semester 1 materi IPS adalah tari tradisional, nama makanan khas, peta dan kenampakannya maka dari itu saya usahakan anak-anak faham betul dan tidak perlu hafalan salah satu caranya ya dengan memberi mereka pengalaman langsung.”⁵

⁴*Ibid.*

⁵ Wawancara dengan Guru Kelas V, Shohibul Hidayat pada tanggal 26 Maret 2018

Dari data paparan penjelasan diatas dapat diketahui bahwa Guru Kelas V dalam menyampaikan pembelajaran IPS Berusaha memberikan pembelajaran yang mempermudah supaya tidak perl hafalan salah satunya dengan memberi pengalaman langsung.

Untuk menentukan model *Active Learning* yang akan diterapkan. Guru kelas V menjelaskan alur pemilihan dengan Pemilihan masalah dan strategi, guru menganalisis materi kemudian memilih masalah kemudian mengidentifikasi penyajiannya menggunakan *Active Learning* ,Menyusun RPP yang sesuai dengan model *Active Learning* yang akan diterapkan. RPP tersebut adalah rancangan dan aturan yang dibuat oleh Guru Kelas V Bapak Shohibul Hidayat sesuai sintaks/langkah-langkah model *Active Learning* supaya pembelajaran terencana dan terarah.

Sebagaimana disampaikan oleh Shohib:

”Jadi dari jauh-jauh hari sudah saya rancang dalam prota, promes, silabus, RPP beserta evaluasinya sekalian. Jadi dari prota kita kan tahu dalam setahun akan membahas berapa materi berlanjut sampai silabus kita bisa melihat dan memilah serta memetakan materi-materi pembelajaran kemudian mencari strategi penyampaian yang sesuai. Sama halnya dalam pembelajaran IPS ini saya juga sudah memetakan dari awal sehingga ketika sudah waktunya disampaikan kita tinggal mempelajari sedikit saja RPP yang sudah kita buat, kita siapkan lalu bisa langsung diimplementasikan. Dalam pembuatan RPP ini biasanya KKG kecamatan Rejotangan mengadakan musyawarah dalam rangka pembuatan perangkat pembelajaran bersama, namun hasilnya juga bersifat sebagai referensi, tidak mutlak. Fleksibel digunakan sesuai kondisi masing-masing kelas/sekolah.⁶

Selain itu perencanaan yang dilakukan oleh Guru Kelas V pada implementasi strategi bermain peran adalah dengan menyiapkan intruksi,

⁶ Wawancara dengan Guru Kelas V, Shohibul Hidayat, pada tanggal 05 April 2018

tahap-tahap bermain peran serta skenario serta pemain/pelakon.

Sebagaimana disampaikan oleh Shohib, Guru Kelas V:

”Yang paling penting sebelum pelaksanaan adalah kita harus punya arah pembelajaran dengan bermain peran ini jadi pada waktu hari H kita sudah siap. Biasanya 2 hari sebelum jadwal saya sudah memberikan skenario dan menunjuk peran masing-masing. Supaya bisa dipergunakan latihan dirumah. Skenario bisa saya karang sendiri atau mencari bahan di Internet. Menurut saya Kita harus memanfaatkan kemudahan fasilitas”⁷

Pentingnya perencanaan yang matang adalah dalam rangka mempersiapkan sehingga pada saat pelaksanaan strategi tersebut sudah siap dan pelaksanaan bisa sukses sesuai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Sebagaimana disampaikan oleh Guru Kelas V, Khomarul Huda:

”Saya pernah membantu Pak Shohib dalam pembuatan skenario permainan peran pada materi Pemanfaatan Koperasi. Jadi anak-anak sebelumnya bisa mempersiapkan diri di rumah untuk berlatih”⁸

Hal serupa juga dipaparkan oleh Fendi peserta didik kelas V A:

”2 atau 3 hari sebelumnya kami biasa diberi fotokopian berisi naskah permainan yang akan ditampilkan pada waktunya, nama-namanya juga ditulis sekalian jadi pada waktu pelaksanaan semua sudah siap tidak ada yang lempar-lemparan tugas”⁹

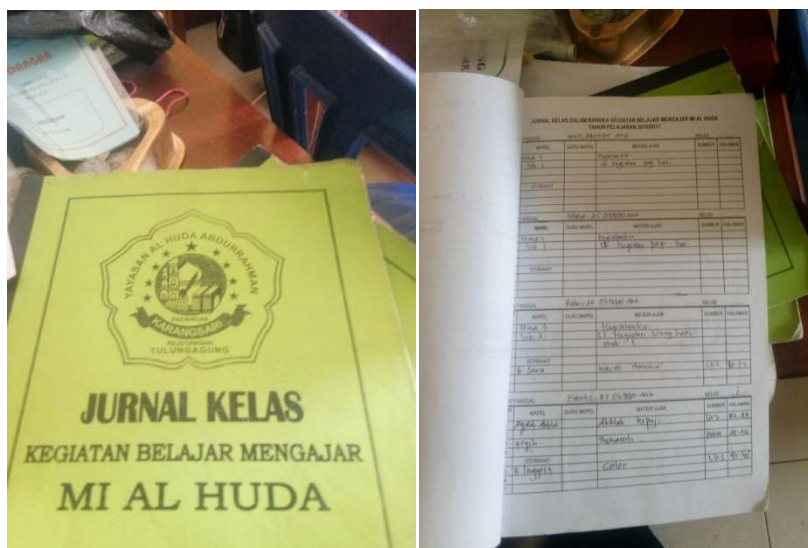
Untuk mengecek keabsahan data, peneliti kemudian melakukan observasi terkait dokumen Perangkat pembelajaran yang menunjukkan persiapan pelaksanaan *Active Learning* mulai dari RPP dan jurnal mengajar milik Guru Kelas V MI Al Huda Karang Sari Rejotangan Tulungagung. Dalam RPP telah disusun langkah-langkah pembelajaran

⁷Wawancara dengan Guru Kelas V, Shohibul Hidayat, pada tanggal 05 April 2018

⁸ Wawancara dengan Guru Kelas V, Khomarul Huda, pada tanggal 05 April 2018

⁹ Wawancara dengan Peserta didik Kelas V, Fendi, pada tanggal 05 April 2018

dan kemudian dicatat juga dalam jurnal mengajar. Peneliti juga mengambil foto sebagai dokumentasi:



Gambar 4.2

Kelengkapan mengajar guru Kelas V dalam mempersiapkan pembelajaran dengan strategi bermain peran dan *Jigsaw*¹⁰

Strategi pembelajaran sangatlah banyak dan bervariasi. Untuk menerapkandan memilih strategi tertentu diperlukan berbagai pertimbangan. Layak dan efektifitas strategi juga perlu diperhatikan. Shohibmenjelaskan :

“Saya ini orangnya simple mbak. Intinya anak-anak cepat faham dan berkesan dengan pembelajaran. saya sering megajar melalui metode bermain peran. Tidak perlu yang kompleks, malah saya lebih sering main-main drama yang sederhana saja. Kenapa saya memilih metode ini karena berbagai pertimbangan, pertama tentang keterlibatan seluruh peserta didik, dengan bermain peran ini saya biasanya membentuk kelompok, ada 5 kelompok, masing-masing saya beri naskah berbeda untuk diperagakan dan didiskusikan, jadi semua akan mendapatkan tugas untuk belajarnya. Selain itu kemudahan/ketersedian sarana. Saya selalu mengusahakan minimalisir pengeluaranjadi kalau dibutuhkan ya kita gunakan saja media-media disekitar kita yang mudah ditemui sehingga tidak harus membeli atau

¹⁰ Dokumentasi Kelengkapan Mengajar Guru Kelas V dalam mempersiapkan pembelajaran dengan strategi bermain peran dan Jigsaw

tepat guna. Dengan bermain peran ini sarana apa saja bisa dengan mudah digunakan. Karakter anak didik ini kalau ditanya, mereka pasti jenuh mengerjakan buku paket dan LKS mbak, anak-anak ini sukanya bermain daripada membaca buku, bahkan sering menagih permainan”¹¹

Dari keterangan diatas dapat diketahui bahwa salah satu strategi yang sering digunakan oleh wali kelas V dalam Mata Pelajaran IPS adalah strategi bermain peran dengan alasan pemilihan yaitu potensi keterlibatan penuh seluruh peserta didik. Melalui strategi ini diharapkan seluruh peserta didik bisa mendapat peraga bersama kelompoknya dan terlibat aktif baik dalam kegiatan dramanya ataupun kegiatan diskusinya selain itu alasan pemilihan selanjutnya adalah kemudahan dan ketersediaan alat bantu sarana atau media pembelajaran jika diperlukan yaitu memanfaatkan benda-benda sekitar atau tepat guna.

Lebih lanjut beliau menerangkan tentang penerapan strategi bermain peran bahwa:

“Tujuan utamanya adalah supaya membuat siswa faham. Begitu saja mbak. Strategi bermain peran ini menurut saya sangat efektif, pengalaman bagi anak itu penting. Dan kita bisa membuat miniature pengalaman itu dengan *acting*/bermain peran tadi, akan ada banyak kejadian dan kelucuan saat proses itu terjadi, dan itulah makna dan ingatan yang akan melekat di otak mereka.”¹²

¹¹Wawancara dengan Guru Kelas V, Shohibul Hidayat pada tanggal 26 Maret 2018

¹²*Ibid.*



Gambar 4.3 Wawancara dengan Guru Kelas V MI Al Huda Karang Sari Rejotangan Tulungagung¹³

Data tersebut diperkuat dengan hasil observasi yang diperoleh peneliti

Pada hari Senin, tanggal 2 April 2018 peneliti datang ke MI Al Huda Karang Sari Rejotangan Tulungagung untuk mengikuti kegiatan belajar mengajar di kelas 5 setelah sebelumnya peneliti mengamati jadwal pelajaran dan pada hari tersebut memang terdapat muatan IPS dalam Tema yang disampaikan. Peneliti bertindak sebagai observer tunggal, pada pukul 06.45 WIB peneliti sampai di MI Al Huda Karang Sari Rejotangan Tulungagung dan langsung mengikuti Wali Kelas 5 yang sudah datang tanpa pemberitahuan selanjutnya untuk menambah keobjektifan penelitian tanpa dibuat-buat/ direncanakan. Nampak Bapak Gurumulai menyiapkan kebutuhan mengajar, beliau menyiapkan RPP dan beberapa media untuk pelaksanaan kegiatan belajar mengajar. Peneliti membantu proses persiapan tersebut. Tepat pukul 07.00 WIB bel tanda masuk berbunyi, Wali Kelas 5 sudah siap memulai pelajaran, beliau sudah berada di kelas sebelum anak-anak datang, 2 anak nampak terlambat masuk kelas. Proses kegiatan belajar mengajar berlangsung dan anak-anak diminta mengeluarkan bahan belajar yang sudah diinformasikan pada hari sebelumnya. Dari hasil pengamatan peneliti melihat proses Pembelajaran IPS yang disampaikan adalah materi kegiatan Ekonomi meliputi Produksi, Konsumsi dan Distribusi dan pada saat itu pembelajaran menggunakan metode bermain peran yaitu pembelajaran jual beli rujak. Seluruh siswa terlibat dan antusias dalam proses belajar ini. Peserta didik sering

¹³Dokumentasi Wawancara dengan Guru Kelas V, Shohibul Hidayat pada tanggal 26 Maret 2018

bertanya dan tidak malu berdiskusi dengan kelompoknya. Pembelajaran berlangsung selama 90 menit.¹⁴

Dari hasil observasi, peneliti mengamati dan menemukan data tentang jenis strategi yang digunakan oleh guru kelas V adalah strategi bermain perandengan metode secara kelompok. Yaitu peran kegiatan ekonomi berupa kegiatan produksi pembuatan rujak, dan kegiatan konsumsi jual beli transaksi rujak. Dalam proses pembelajaran anak-anak nampak antusias mengikuti kegiatan belajar mengajar

Belajar aktif adalah mempelajari dengan cepat, menyenangkan, penuh semangat, dan keterlibatan secara pribadi untuk mempelajari sesuatu dengan baik, harus mendengar, melihat, menjawab pertanyaan dan mendiskusikannya dengan orang lain. Semua itu diperlukan oleh siswa untuk melakukan kegiatan menggambar sendiri, mencontohkan, mencobakan ketrampilan dan melaksanakan tugas sesuai dengan pengetahuan yang telah mereka miliki.

Hal yang serupa disampaikan oleh Choirun Nikmah, Waka Kurikulum MI Al Huda Karang Sari Rejotangan Tulungagung:

“Kelas V ini kelas yang sudah mulai perhatian lebih. Karena sebentar lagi juga masuk kelas 6 dan persiapan ujian. Saya melihat kelas V yang sekarang wali kelas adalah Pak Shohib juga mulai kritis. Beliau sering berkonsultasi juga dengan kami dan memang sering menggunakan metode pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar. Selain usianya yang muda juga berkompeten. Mengenai pembelajaran, karena siswa kami tergolong banyak yang

¹⁴Observasi penelitian oleh peneliti terhadap jenis strategi pembelajaran kegiatan belajar mengajar yang dilakukan oleh Guru Kelas V pada tanggal 2 April 2018

hyperactive beliau juga tidak mau kalah dengan menyediakan dan memfasilitasi keaktifan mereka juga melatih anak-anak untuk belajar dengan melihat sendiri, mendengar sendiri dan mengalami sendiri pengetahuannya.¹⁵

Untuk mengecek keabsahan data peneliti melakukan pengecekan keabsahan data berupa triangulasi sumber dengan melakukan wawancara Fendi Fernanda Peserta Didik Kelas V:

“Senang kalau diajar pak Shohib, IPS kalau dulu Cuma didikte dicatat lalu disuruh hafalan kalau sekarang sudah enak, bermain-main lalu disuruh menulis apa yang tadi dikerjakan, biasanya ya main seperti drama begitu”¹⁶
 Dari hasil wawancara tersebut dapat diambil informasi

bbahwa memang benar kegiatan belajar mengajar mata pelajaran IPS di kelas V MI Al Huda Karang Sari Rejotangan Tulungagung sudah tidak lagi menggunakan pendekatan konvensional yang hanya menulis mencatat melainkan dengan beragam strategi salah satunya drama atau bermain peran dan diminati oleh peserta didiknya.



¹⁵ Wawancara dengan Waka Kurikulum, Choirun Nikmah pada tanggal 31 Maret 2018

¹⁶ Wawancara dengan Peserta didik Kelas V, Fendi Fernanda, pada tanggal 31 Maret 2018

Gambar 4.4 Wawancara dengan peserta didik Kelas V MI Al Huda Karangsari Rejotangan Tulungagung¹⁷

Tidak hanya bermain peran, strategi yang digunakan dalam pembelajaran IPS diantaranya yaitu strategi *Jigsaw*. Strategi *Jigsaw* ini kurang lebih bisa disebut dengan pertukaran dari kelompok ke kelompok (*group to group exchanging*). Sebagaimana disampaikan oleh Shohib:

“Saya dan anak-anak juga mulai belajar dengan *Jigsaw* mbk. Ya meskipun masih sederhana, biasanya saya buat 5 kelompok, satu kelompok antara 4-5 orang. Ya seperti biasa dalam 5 anggota itu mereka memahami tentang satu materi khusus untuk di ajarkan kepada kelompoknya. Sederhana saja. Tujuan saya hanya agar anak bisa mengeksplor lebih pengalaman mereka. Karena anak kalau sama temannya, penjelasannya bisa sangat berkembang, nanti kita bisa menjumpai hal-hal unik misalnya tidak mau pakai bahasa Indonesia karena malu, ada yang potensi kemampuan komunikasi sosialnya menjadi tergal, ada diskusi-diskusi dengan segala pertimbangan dan pendapat ala anak-anak, debat, keberanian menyanggah dan lain-lain. Inilah yang saya cari. Proses dan pengalaman mereka, diakhir saya memberi penguatan dan catatan penting saja supaya tidak kabur pemahaman mereka bisa fokus”¹⁸

Untuk mengecek keabsahan data mengenai penerapan strategi *Jigsaw* inipeneliti melakukan pengecekan keabsahan data berupa triangulasi sumber dengan melakukan wawancara dengan Nikmah Waka Kurikulum:

“Kelas V memang sudah mulai kritis dalam arti sudah bisa menanggapi respon dan petunjuk dari guru, Pak Shohib juga pernah bahkan sering menggunakan strategi *Jigsaw*. Menurut saya perlu pengondisian dan intruksi dan arahan yang detail. Dan meskipun dikemas secara sederhana namun sudah bisa

¹⁷ Dokumentasi Wawancara dengan Peserta didik Kelas V Fendi Fernanda, pada tanggal 31 Maret 2018

¹⁸ Wawancara dengan Guru Kelas V, Shohib, pada tanggal 03 April 2018

membangun suasana pembelajaran yang baru bagi siswa. Membuat siswa lebih berani berbicara daripada hanya sekedar mendengar dan menerima materi.¹⁹

Hal serupa juga dirasakan dan disampaikan oleh Zakia Firdausy salah satu peserta didik kelas V:

“Pertama kali menggunakan *Jigsaw* kami dan teman-teman sedikit bingung, tapi setelah dijelaskan jadi faham dan menyenangkan. Sehingga membuat terbiasa belajar diskusi dan bicara didepan teman-teman meskipun hanya teman sekelompok. Dulu selalu grogi sekarang sudah tidak”²⁰

Dari uraian data diatas peneliti menemukan bahwa dalam pembelajaran IPS, Guru Kelas V sering menggunakan strategi bermain peran yang melibatkan 3 proses yaitu perencanaan, pelaksanaan dan penutup. Perencanaan melalui Pemilihan masalah dan strategi, guru menganalisis materi kemudian memilih masalah kemudian mengidentifikasi penyajiannya menggunakan *Active Learning* Menyusun RPP yang sesuai dengan model *Active Learning* yang akan diterapkan. RPP tersebut adalah rancangan dan aturan yang dibuat oleh Guru Kelas V Bapak Shohibul Hidayat sesuai sintaks/langkah-langkah model *Active Learning* supaya pembelajaran terencana dan terarah, Menyusun tahap-tahap bermain peran, Pembuatan Naskah/skenario drama pembuatan naskah ini dibuat disesuaikan dengan materi bisa dibuat dikarang sendiri aupun mencari bahan di Internet. Pembagian Naskah Kepada Kelompok

¹⁹ Wawancara dengan Waka Kurikulum, Choirun Nikmah pada tanggal 03 April 2018

²⁰ Wawancara dengan Peserta didik Kelas V, Zakia Firdausy pada tanggal 03 April 2018

yang ditunjuk. Kemudian pelaksanaanya disesuaikan dengan RPP Yang sudah disusun. Adapun RPP sebagaimana terlampir.

B. Implementasi *Active Learning* Pada Mata Pelajaran IPS di Kelas V MI Al Huda Karang Sari Rejotangan Tulungagung

Dalam mengimplementasikan baik strategi bermain perandan *Jigsaw* pada mata pelajaran IPS Guru Kelas V melalui tiga tahap yaitu Tahap Perencanaan, Pelaksanaan dan Evaluasi yang dalam masing-masing tahap tersebut dapat diidentifikasi komponen *active learning*.

Langkah selanjutnya setelah tahap perencanaan dalam implementasi strategi *Active Learning* pada mata pelajaran IPS adalah tahap pelaksanaan. Dalam pelaksanaan ini kegiatan belajar mengajar terbagi atas 3 kegiatan yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Hal ini sesuai dengan observasi yang dilakukan peneliti ketika mengikuti proses kegiatan belajar mengajar dikelas:

Pada hari Senin, 2 April 2018 Peneliti datang ke MI Al Huda Karang Sari Rejotangan Tulungagung untuk melihat proses kegiatan belajar mengajar IPS di kelas V A menerapkan strategi bermain peran. yaitu selama 90 menit. Dari awal hingga akhir peneliti menemukan adanya 3 tahapan utama pembelajaran. Pertama Kegiatan pendahuluan adalah aktivitas untuk mengarahkan pembelajaran dan memotivasi peserta didik untuk belajar. Berupa apersepsi dan motivasi serta *review* materi sebelumnya. Kedua Kegiatan inti adalah tahapan utama dalam pelaksanaan strategi bermain peran. Mulai dari persiapan kelompok, pengarahan dari guru. Guru berulang kali menjelaskan prosedur sampai dirasa peserta didik sudah faham betul baru kemudian pelaksanaan strategi. Semua dilaksanakan sesuai prosedur dan skenario yang telah dirancang sebelumnya.. Terakhir adalah kegiatan penutup yang merupakan aktivitas pemantapan untuk

penguasaan materi ajar yang dapat berupa rangkuman dan penguatan oleh guru serta evaluasi.²¹

1. Kegiatan Pendahuluan

Penerapan strategi apa saja dalam kegiatan belajar mengajar selalu dimulai dari kegiatan pendahuluan sebagaimana dikemukakan oleh Agus selaku Kepala Madrasah:

“Dalam setiap kegiatan belajar mengajar baik menggunakan strategi ataupun tidak, para guru sudah terbiasa memulai dengan kegiatan pendahuluan, terdapat empat kegiatan yang dilaksanakan oleh guru, yaitu orientasi, apersepsi, motivasi, dan pemberian acuan serta pembagian kelompok atau intruksi sesuai langkah-langkah rancangan pembelajaran. Sama halnya dengan mata pelajaran IPS juga begitu. Supaya materi yang didapat anak-anak bisa *refresh* tidak hilang dan fokus”²²

Untuk mengecek keabsahan data, peneliti melakukan triangulasi sumber dengan melakukan wawancara kepada Shohib selaku guru Kelas V :

“Kegiatan pendahuluan dimulai orientasi berupa kegiatan agar anak-anak fokus dan perhatian kepada kelas, yaitu dengan membuka pembelajaran dengan salam dan berdo’a bersama dipimpin oleh ketua kelas dengan penuh *khidmat*; Mengecek kehadiran peserta didik, Setelah itu dilakukan apersepsi pelajaran minggu lalu, dan gambaran awal tentang pembelajaran yang akan dilaksanakan. Pelaksanaan apersepsi selalu mengaitkan materi yang satu dengan materi yang lainnya bahkan mata pelajaran yang satu dengan mata pelajaran yang lainnya. Misalnya minggu lalu adalah materi bentang alam, pegunungan, pantai, dataran rendah dan lain-lain kemudian minggu ini tentang kegiatan ekonomi masyarakat, maka kita harus menghubungkannya misalnya dengan mengidentifikasi kegiatan ekonomi masyarakat yang berada di pantai bagaimana, dipegunungan bagaimana. Selanjutnya motivasi supaya anak-anak tau pentingnya materi

²¹Observasi peneliti di MI Al Huda Karang Sari Rejotangan Tulungagung pada tanggal 2 April 2018

²²Wawancara dengan Kepala Madrasah Agus Supiyanto, pada tanggal 9 April 2018

ini. Dan pada saat saya mau melakukan strategi tertentu, saya sekaligus menjelaskan cara atau aturan mainnya sehingga peserta didik bisa memahami dan melaksanakan.”²³

Hal senada juga disampaikan oleh Huda selaku guru Kelas V:

“Sejak awal pembelajaran, yaitu pada saat pendahuluan, guru sudah harus membuat kemasam pembelajaran semenarik mungkin, mengkondisikan supaya anak-anak fokus, mengambil perhatian anak-anak tak lupa yang paling penting menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan hari ini. Hari ini belajar apa dan supaya bagaimana itu harus disampaikan.”²⁴

Lebih rinci dan detail Shohib melanjutkan paparan:

Yang paling penting ketika pelaksanaan strategi bermain peran ini adalah penjelasan saya tentang aturan alur bermain, harus saya sampaikan sampai anak-anak faham supaya proses pembelajaran IPS ini bisa lancar tanpa ada miskomunikasi. Kalau sebagian faham sebagian tidak itu kan bisa mengambat baik waktu maupun ketuntasan.”²⁵

Hal ini sesuai dengan hasil Hasil Observasi peneliti:

Pada hari Senin, 2 April 2018 Peneliti datang ke MI Al Huda Karang Sari Rejotangan Tulungagung untuk melihat proses kegiatan belajar mengajar IPS di kelas V menerapkan strategi bermain peran. yaitu selama 90 menit. Dari awal hingga akhir peneliti menemukan adanya 3 tahapan utama pembelajaran. Pertama Kegiatan pendahuluan adalah aktivitas untuk mengarahkan pembelajaran dan memotivasi peserta didik untuk belajar. Berupa orientasi nampak Guru Kelas V mengucapkan salam sampai 3 kali untuk memastikan bahwa peserta didik sudah fokus pada beliau dilanjutkan dengan sapaan awal dan mengabsen peserta didik yang kesemuanya sejumlah 27 anak hadir semua, selanjutnya persepsi yaitu penjelasan atau gambaran awal tentang materi kegiatan ekonomi kepada peserta didik dan anak-anak nampak menanggapi dan mendengarkan dengan seksama, kemudian motivasi serta *review* materi sebelumnya yaitu materi Bentang Alam. Selanjutnya adalah penjelasan dari guru tentang tahap-tahap pembelajaran yang akan dilaksanakan mulai dari

²³Wawancara dengan Guru Kelas V, Shohibul Hidayat, pada tanggal 31 Maret 2018

²⁴ Wawancara dengan Guru Kelas V, Khomarul Huda, pada tanggal 31 Maret 2018

²⁵ Wawancara dengan Guru Kelas V, Shohibul Hidayat, pada tanggal 31 Maret 2018

persiapan kelompok, pengarahan dari Bapak Shohib, beliau berulang kali menjelaskan prosedur sampai dirasa peserta didik sudah faham betul baru kemudian pelaksanaan strategi yaitu dimulai dengan praktek awal/simulasi dan anak-anak sudah nampak antusias dan gembira.²⁶

Data ini juga diperkuat dengan dokumentasi berupa foto saat kegiatan pendahuluan.



Gambar 4. 5 Guru memberikan penjelasan langkah-langkah pembelajaran dengan strategi bermain peran²⁷

Berdasarkan foto diatas dapat ditemukan informasi data bahwa guru sedang memberikan pengarahan pelaksanaan strategi bermain peran. Peserta didik mendengarkan intruksi dari guru. Guru dalam menjelaskan tidak tanpa dasar melainkan disesuaikan dengan skenario yang telah dirancang sebelumnya. Ini merupakan kegiatan apersepsi guru dalam rangka membuka pembelajaran dengan gembira dan

²⁶ Observasi penelitian oleh peneliti pada penerapan strategi bermain peran di kelas V pada tanggal 2 April 2018

²⁷ Dokumentasi Pemberian arahan dari Guru kepada peserta didik sebelum pelaksanaan kegiatan belajar mengajar dengan strategi bermain peran

penjelasan yang tegas. Sehingga dapat disimpulkan bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran IPS dengan strategi bermain peran pada kegiatan pendahuluan, langkahnya adalah : 1) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran atau kompetensi yang ingin dicapai 2) Guru memberikan pengarahan dan menjelaskan aturan cara bermain peran yang akan dilaksanakan 3) Guru memanggil kelompok yang akan bermain serta memberikan contoh/simulasi awal.

2. Kegiatan Inti

Kegiatan inti berisi langkah-langkah sistematis yang dilalui peserta didik untuk memperoleh pengetahuan sesuai dengan rancangan/frame yang telah disusun. Kegiatan inti dalam *Active Learning* pada mata pelajaran IPS adalah merupakan proses pembelajaran untuk mencapai tujuan, yang dilakukan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang dan memotivasi peserta didik untuk secara aktif menjadi pencari informasi, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologi peserta didik. Dalam kegiatan inti strategi bermain peran merupakan permainan dalam bentuk dramatisasi dan pengembangan imajinasi yang dilakukan siswa dengan memerankan sebagai tokoh hidup. Didalamnya tercapai komponen-komponen yang tercapai untuk menunjang suasana kelas yang aktif dan proses pembelajaran bermakna yaitu Komponen

Pengalaman, Interaksi, Komunikasi dan Refleksi. Sebagaimana disampaikan Shohib:

Kurang pas menurut saya pendapat yang menganggap bahwa dalam kegiatan belajar mengajar yang bernuansa belajar aktif hanya siswalah yang aktif, sedangkan gurunya tidak. Keduanya harus aktif tetapi dalam peran masing-masing, dimana siswa aktif dalam belajar dan guru aktif dalam mengelola kegiatan belajar mengajar. Dalam strategi bermain peran ini setidaknya ada 4 hal yang kita peroleh sekaligus. Pertama pengalaman bagi peserta didik, kedua interaksi antar peserta didik dan antara peserta didik dengan guru, misalnya dalam diskusi kelompok peserta didik menanggapi skenario atau dalam penjelasan arahan guru kepada peserta didik kemudian peserta didik memahami itu adalah bagian dari interaksi, ketiga komunikasi yaitu keberanian mengungkapkan pendapat dan yang keempat adalah refleksi yaitu kemauan untuk mengkonfirmasi atau melakukan perbaikan atas yang telah dilakukan atau bisa juga timbal balik antara guru dan peserta didik.²⁸

Informasi diatas sesuai dengan data hasil observasi yang diperoleh peneliti:

...Pada hari Senin, 31 Maret 2018 2 hari sebelum pelaksanaan strategi bermain peran di kelas V peneliti memperoleh gambaran dan data setelah peserta didik diberikan naskah dan telah dibagi kelompok oleh Guru Kelas, mereka secara langsung memiliki keingintahuan yang tinggi serta tekak untuk mendiskusikan bagaimana mempersiapkan masing-masing penampilannya. Terjadi interaksi dan komunikasi diantara mereka saling beradu pendapat dan sanggahan meskipun hanya sederhana mereka bebas berkespresi tanpa diminta sudah sendirinya aktif dan kritis.²⁹

Data diatas diperkuat dengan dokumentasi foto :

²⁸ Wawancara dengan Guru Kelas V , Shohib, pada tanggal 9 April 2018

²⁹ Hasil Observasi pada tanggal 31 Maret 2018



Gambar 4.6 Peserta didik mendiskusikan bersama kelompoknya tentang naskah skenario bermain peran³⁰

Dari gambar diatas tergambar proses interaksi dan komunikasi antar peserta didik menanggapi naskah skenario dan mendiskusikan bagaimana supaya perform mereka nantinya bagus.

Selanjutnya pada kegiatan inti langkah pelaksanaan strategi bermain peran adalah:

- a. Guru Memanggil dan membimbing para peserta didik/kelompok yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan.

³⁰ Dokumentasi Peserta didik mendiskusikan bersama kelompoknya tentang naskah skenario bermain peran

Dalam hal ini peran guru sangat penting selain sebagai fasilitator juga sebagai sutradara yang mengatur jalannya dramatisasi naskah sesuai hasil wawancara dengan Shohib:

Kalau sudah siap semuanya, maka saya harus menjadi wasit dalam permainan ini, memanggil yang waktunya maju supaya pemain tetap fokus dan mengondisikan jalannya peran sesuai naskah. Dan juga menata pelakon-pelakornya. Jadi maksud belajar akti disini bukan hanya peserta didik yaktif, tapi guru juga harus lebih aktif.³¹

Hal ini sebagaimana hasil observasi yang dilakukan peneliti:

”Hari Senin 2 April 2018, di ruang kelas V A MI Al Huda Karang Sari Rejotangan Tulungagung pada pukul 08.30 -10.00 Peneliti mengikuti kegiatan belajar mengajar muatan IPS yang menerapkan strategi bermain peran. Setelah melakukan persiapan, Guru Kelas VA memanggil kelompok pertama yang bertugas. Beliau mengondisikan para pelakon drama dan juga peserta didik lain yang tidak berperan diberikan tugas untuk menyimak dan mengamati proses kegiatan belajar mengajar peran tersebut”³²

Selain itu peneliti juga merekam proses pembelajaran melalui dokumentasi foto:



Gambar 4.7
Peserta didik sedang kegiatan belajar mengajar dengan strategi bermain peran³³

³¹ Wawancara dengan Guru Kelas V, Shohibul Hidayat, pada tanggal 9 April 2018

³² Hasil Observasi pada tanggal 2 April 2018

³³ Peserta didik sedang kegiatan belajar mengajar dengan strategi bermain peran

Dari gambar diatas dapat kita ketahui pula bahwa dalam proses bermain peran, peserta didik mendapat pengalaman baik secara fisik maupun verbal komunikasi. Secara fisik anak-anak akan menjadi responsif, misalnya ketika sudah bagiannya untuk berperan atau mengucapkan sesuatu, peserta didik akan peka dan siap dalam bertindak, juga dalam tindakannya peserta didik akan mendapatkan pengalaman secara miniatur/akting yang bisa melekat dalam memorinya daripada hanya sekedar membaca atau menulis. Disini aspek kognitif pemerolehan pengetahuan berkaitan dengan otak yakni berpikir dan menganalisa sangat muncul.

- b. Peserta didik yang lain duduk dikelompoknya masing-masing sambil memperhatikan mengamati skenario yang sedang diperagakan. Dalam hal ini guru mengondisikan supaya siswa benar-benar fokus memperhatikan jalannya peran.

Sebagaimana yang disampaikan oleh Guru Kelas V, Shohib:

”Begitu ya, sesudah permainan dimulai, peserta didik atau kelompok lain mengamati dan menonton peraga peran, mereka harus detail dalam mengamati karena nantinya akan saya kasih tugas berdasarkan apa yang mereka amati, jadi tidak boleh ada yang terlewat”³⁴

Sebagaimana peneliti dokumentasikan dalam foto:

³⁴ Wawancara dengan Guru Kelas V, Shohib, pada tanggal 2 April 2018



Gambar 4.8
Peserta didik mengamati jalannya kegiatan belajar mengajar ³⁵

Data didukung dengan hasil wawancara dengan peserta didik kelas V Fendi :

Iya harus memperhatikan, kalau tidak nanti bisa ketinggalan, dan tidak bisa mengerjakan soal yang diberikan Pak Shohib³⁶

Dari data diatas dapat diketahui bahwa strategi bermain peran menjadikan peserta didik untuk dituntut fokus dan perhatian terhadap proses kegiatan belajar mengajar dari tahap ke tahap sehingga diharapkan materi dan tujuan pembelajaran bisa tercapai.

- c. Setelah pelaksanaan drama atau bermain peran, semua peserta didik kembali ke tempat duduk masing-masing. Guru memberikan Lembar Kerja Siswa berisi pertanyaan-pertanyaan tentang materi yang baru dipaparkan.

Hal ini sesuai dengan hasil observasi peneliti:

Setelah permainan berakhir, peserta didik masih tampak gembira dan banyak bicara dengan temannya menanggapi aktivitas hari ini. Guru mengondisikan peserta didik untuk kembali duduk bersama kelompoknya. Kemudian guru membagikan kertas Lembar Kerja Siswa

³⁵ Dokumentasi Peserta didik mengamati jalannya kegiatan belajar mengajar

³⁶ Wawancara dengan Peserta didik Kelas V, Fendi , pada tanggal 31 Maret 2018

kepada masing-masing kelompok. Bapak Shohib memberi penjelasan kepada peserta didik untuk mengerjakan soal yang ada di LJK secara berkelompok. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan selama permainan beberapa saat sebelumnya. Peserta didik nampak semangat mengerjakan dan mendiskusikan jawaban beserta temannya. Peneliti menemukan terjadinya komunikasi yang baik antar peserta didik dan juga beberapa peserta didik tampak mengajukan pertanyaan seperti : Waktu nya berapa menit? Kalau jawaban lebih dari 3 apa boleh? Dan pertanyaan lain yang menunjukkan semangat belajar dan motivasi belajar yang tinggi. Ada yang sempat berselisih pendapat kemudian memusyawarahkan sehingga ditemukan jawaban yang disetujui bersama.³⁷

Untuk memperkuat data peneliti mengambil foto sebagai

dokumentasi:



Gambar 4.9
Peserta didik bertanggung jawab mengerjakan tugas

³⁷ Hasil Observasi pada tanggal 2 April 2018



Gambar 4.10
Peserta didik berdiskusi mengerjakan LKS

Dalam proses mengerjakan LKS ini dapat diketahui bahwa peserta didik banyak nilai dan sikap yang muncul dari masing-masing peserta didik seperti rasa tanggung jawab terhadap tugas kelompok, motivasi belajar dan kesungguhan yang tinggi serta kerja sama. Interaksi yang muncul diantara mereka merupakan bentuk keaktifan dalam belajar.

- d. Setelah selesai mengerjakan, lembar kerja dikumpulkan dan masing-masing perwakilan kelompok membacakan hasilnya didepan kelas. Kelompok lain mendengarkan dan menanggapi jika ada jawaban yang tidak sama. Dalam hal ini untuk melatih keberanian peserta didik.

Sebagaimana dijelaskan oleh Shohib:

Setelah semua kelompok selesai mengerjakan, anak-anak saya suruh mendiskusikan siapa yang akan membaca hasil jawaban didedpan kelas, tidak perlu saya tunjuk, supaya melatih tanggung jawab dengan berani menunjukkan hasil kerjanya pada teman-temannya.³⁸

Untuk memperkuat data peneliti mengadakan triangulasi dengan wawancara peserta didik kelas V yaitu Zakia:

Biasanya setelah semua selesai, salah satu perwakilan maju membaca hasil jawaban diskusi, kalau dulu masih suka malu dan *udur-uduran*. Sekarang sudah terbiasa jadi tidak malu lagi.

³⁸Wawancara dengan Guru Kelas V, Shohibul Hidayat, pada tanggal 2 April 2018

Biasanya ada teman dari kelompok lain yang bertanya kemudian kami menanggapi.³⁹

Peneliti juga mengambil foto sebagai dokumentasi pendukung:



Gambar 4.12
Perwakilan kelompok membacakan hasil kerjanya didepan kelas, kelompok lain mendengarkan⁴⁰

3. Kegiatan penutup Dan Evaluasi

Dalam kegiatan penutup tugas guru yaitu memantapkan penguasaan materi pelajaran dengan cara mengarahkan peserta didik dalam menyimpulkan bersama-sama materi pelajaran. Kemudian guru melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang dilakukan dengan cara menemukan manfaat pembelajaran untuk kehidupan sehari-hari peserta didik. Guru memberikan konfirmasi untuk meluruskan pemahaman sekaligus menyimpulkan kegiatan belajar mengajar. Peserta didik mendengarkan penjelasan guru dengan seksama.

³⁹ Wawancara dengan Peserta didik Kelas V, Zakia Firdausy, pada tanggal 2 April 2018

⁴⁰ Perwakilan Kelompok membacakan hasil kerjanya didepan Kelas, kelompok lain mendengarkan



Gambar 4.13
Guru memberikan konfirmasi sebagai penutup⁴¹

C. Implikasi *Active Learning* Pada Mata Pelajaran IPS di Kelas V MI Al Huda Karang Sari Rejotangan

Pembelajaran dikatakan berhasil apabila pembelajaran tersebut dapat berjalan sesuai dengan perencanaan dan bisa mencapai kompetensi yang diharapkan. Implikasi penerapan *Active Learning* baik melalui strategi bermain peran maupun *Jigsaw* di MI Al Huda Karang Sari Rejotangan Tulungagung tergambar melalui indikator tiga ranah yaitu Kognitif, Afektif dan Psikomotorik. Hal ini sebagaimana disampaikan Agus, Kepala Madrasah:

Memang hasil belajar itu diukur meliputi 3 ranah yaitu Kognitif, Afektif dan Psikomotorik. Dan kita selaku pendidik harus mengusahakan ketiga hal tersebut bisa dimiliki peserta didik. Kognitif bisa diukur melalui tes, baik tes tulis maupun lisan. Afektif dan psikomotorik bisa diukur dan diamati melalui observasi⁴²

⁴¹ Dokumentasi pemberian penguatan materi kepada peserta didik kelas V

⁴² Wawancara dengan Kepala Madrasah, Agus Supiyanto pada tanggal 12 April 2018

Pernyataan senada juga dipaparkan oleh Shohib guru kelas V A:

Dengan strategi belajar aktif, melalui bermain peran, Jigsaw, Debat, kita bisa mendapat banyak keuntungan sekaligus. Langsung bisa mengolah dan menggali tiga aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Saya contohkan kognitif/pengetahuan diperoleh siswa melalui hafalan atau pemahaman yang berkaitan dengan pengetahuan otak tergambar dari peningkatan hasil belajar baik nilai tugas, nilai Ulangan Harian, Ulangan Tengah Semester maupun Ulangan Akhir Semester pada muatan IPS yang relatif stabil dan naik serta aman dari KKM yaitu diatas 75.⁴³

Untuk menguatkan data peneliti meminta data hasil belajar kelas V :

NILAI MID SEMESTER GANJIL 2017/2018																	
NO	NAMA SISWA	MATA PELAJARAN														Jumlah	Rata-rata
		Q. H	A. A	Fiqh	SKI	Pkn	B. INDO	B. ARAB	MTK	IPA	IPS	SBK	PENJASKE	B. JWA	B. ING		
1	Adella Maharani Putri	78	69	70	66	68	61	63	66	60	76	67	60	79	69	912	57.00
2	Aris Nur Khazanah	78	87	87	70	100	76	87	87	96	96	81	97	96	96	1399	87.44
3	Alfa Syaklah Nisa1	77	90	78	67	86	76	61	67	78	87	67	82	78	78	1189	74.31
4	Alma Shofiya Lailatus Sufia	78	80	78	61	78	66	66	66	78	79	69	76	78	77	1164	72.75
5	Anis Nur Sela	72	82	78	66	72	62	61	68	61	60	78	76	68	72	1123	70.19
6	Cahtaya Indah Sari	71	61	77	60	76	67	68	78	76	76	66	66	77	77	1103	68.94
7	Erika Della Pamadani	71	70	77	60	67	67	61	68	63	61	68	60	66	70	922	57.63
8	Fendi Fernanda	70	70	77	66	78	67	61	67	68	80	68	69	68	72	766	47.88
9	Fifi Indah Nur Anggraini	87	99	89	77	96	87	92	77	96	87	97	97	76	88	1414	88.38
10	Hilwa Zakia	88	96	91	80	98	90	88	88	97	77	76	90	97	92	1426	89.13
11	Indah Nia Lestari	79	61	77	66	60	79	79	61	67	76	66	76	66	66	924	57.75
12	Luthia Nadhirah	77	97	78	62	78	66	76	78	67	79	92	82	67	78	1234	77.13
13	M. Aze Rizki	77	68	77	76	27	68	67	68	67	78	68	66	66	66	740	48.25
14	Mochammad Riza Maulana	70	77	77	66	60	68	68	66	66	75	68	72	76	76	931	61.94
15	Mohammad Azam Muqansyah	70	69	77	60	66	60	67	78	76	66	68	72	76	77	1028	64.25
16	Mohammad Bakul Ulum	70	66	77	67	68	67	66	77	76	76	68	66	70	77	1018	63.63
17	Muchammad Iham Nur Qihabib	72	70	77	68	66	66	66	77	66	79	67	76	76	72	1089	68.06
18	Muhammad Adid Fikri Al Mustanir	71	66	77	60	60	68	76	67	68	70	66	71	67	78	1012	63.25
19	Muhammad Aziz Setawan	70	68	77	60	60	67	69	68	71	70	68	69	76	68	949	59.31
20	Muhammad David Darlago	77	67	77	76	66	68	67	97	86	78	79	86	86	86	1310	81.88
21	Muhammad Fuad Abbas	77	79	71	70	66	68	78	91	76	76	68	86	67	76	1174	73.38
22	Muhammad Rizqi Naqiyul Qolbi	77	87	77	67	77	67	72	67	76	78	66	80	72	76	1137	71.06
23	Muhammad Rizki Kurniawan	77	91	77	66	78	68	67	68	70	78	68	79	78	86	1137	71.06
24	Muhammad Wahyu Khoiril Wajala	71	76	71	78	78	76	87	78	67	79	67	80	67	78	1171	73.19
25	Naina Nurul Maulida	97	98	91	76	100	87	81	87	76	86	88	97	96	92	1419	88.63
26	Niko Fatmuh Rohman	77	62	77	66	67	67	66	61	68	66	68	66	69	68	887	55.44
27	Rendi Gianoro	72	63	70	66	76	77	68	68	72	79	66	66	70	77	962	61.38
	Jumlah	1775	2070	1986	1590	1766	1623	1795	1009	1957	2106	1765	1965	2068	1853		
	Rata-rata	65.74	76.96	66.20	58.89	65.41	60.11	66.48	67.00	72.48	78.00	65.37	72.78	74.59	61.77		
38	Mengetahui																
39	Kawala MIAI Huda																
40																	

Gambar 4.14
Dokumentasi nilai peserta didik⁴⁴

Sedangkan ranah afektif adalah ranah yang berkaitan dengan sikap dan nilai. Ciri-ciri hasil belajar afektif tampak pada peserta didik pada saat dan setelah kegiatan belajar mengajar dengan bermain peran tergambar dalam berbagaitingkah laku yaitu: motivasi dalam belajar tinggiperhatianterhadap Pembelajaran IPS, kedisiplinandalam mengikuti proses belajar yaitu peserta didik dengan tertib mengikuti langkah

⁴³ Wawancara dengan Guru Kelas V, Shohibul Hidayat pada tanggal 12 April 2018

⁴⁴ Dokumentasi nilai peserta didik⁴⁴

pembelajaran dari awal hingga akhir, meskipun Bapak Shohib memberikan perintah yang beragam namun peserta didik dengan semangat mengerjakan dengan tuntas, motivasi untuk mengatur dan menjadikan kelompoknya terbaik dibuktikan dengan banyaknya musyawarah dan negosiasi bagaimana ingin kelompoknya menjadi terbaik, tanggung jawab dalam kerja kelompok, penghargaan atau rasahormat serta rasa membutuhkan terhadap guru yaitu dengan banyaknya pertanyaan yang diberikan kepada Guru dan disampaikan dengan sopan karena merasa butuh penjelasan dan bimbingan.⁴⁵ Hal ini peneliti dokumentasikan dalam foto:



Gambar 4.15
Dokumentasi motivasi belajar yang tinggi peserta didik dalam strategi bermain peran⁴⁶

Dari gambar diatas ditemukan bahwa peserta didik senang dalam mengikuti pelajaran. Kelompok 1 sebagai pembeli yang melaksanakan

⁴⁵ Hasil observasi peneliti pada saat proses kegiatan belajar mengajar di kelas V tanggal 2 April 2018

⁴⁶ Dokumentasi motivasi belajar yang tinggi peserta didik dalam strategi bermain peran

kegiatan konsumsi dan kelompok 2 berperan sebagai pedagang. Tidak ada rasa jenuh dalam pembelajaran. Kegiatan pembelajaran berlangsung menyenangkan dan bersemangat⁴⁷. Untuk menguatkan data peneliti mengadakan wawancara dengan Fendi Peserta didik Kelas V:

“Saya selalu semangat ketika belajar IPS dengan bermain peran, bisa untuk *refreshing* karena kegiatannya bermain. Pasti menyenangkan dan kadang-kadang lucu tapi faham”⁴⁸

Selanjutnya nilai afektif yang muncul adalah perhatian terhadap pembahasan. Sebagaimana data yang diperoleh peneliti melalui foto:



Gambar 4.16
Peserta didik mendengarkan dengan seksama pembacaan hasil kelompok lain⁴⁹

⁴⁷ Hasil Observasi pada tanggal 2 April 2018

⁴⁸ Wawancara dengan Fendi Fernanda, peserta didik kelas V pada tanggal 5 April 2018

⁴⁹ Dokumentasi Peserta didik mendengarkan dengan seksama pembacaan hasil kelompok lain



Gambar 4.17

Peserta didik bertanggung jawab dalam penyelesaian tugas bersama⁵⁰

Hal ini sebagaimana hasil wawancara dengan Shohib Guru Kelas VA:

Sisi positif pembelajaran aktif memang demikian, apalagi pada saat memakai strategi bermain peran, nuansa pembelajaran menyenangkan sangat tampak, kemudian anak-anak menjadi lebih perhatian dengan materi karena jika tidak fokus mereka sendiri tau konsekwensinya mereka akan ketinggalan, juga menambah tanggung jawab dan motivasi belajar karena ada rasa kompetitif dengan kelompok lain, Begitu juga dengan *Jigsaw*⁵¹.

Untuk memperkuat data, peneliti mengadakan wawancara dengan

Zakia Peserta didik kelas V:

Iya kalau pada saat muatan IPS kami senang karena sering bermain-main daripada mengerjakan buku tema, lebih semangat karena penasaran⁵²

⁵⁰ Dokumentasi Peserta didik bertanggung jawab dalam penyelesaian tugas bersama

⁵¹Wawancara dengan Guru Kelas V, Shohibul Hidayat pada tanggal 31 Maret 2018

⁵²Wawancara dengan Peserta didik kelas V, Zakia Firdausy, pada tanggal 31 Maret 2018



Gambar 4.18
Proses wawancara dengan peserta didik kelas V⁵³

Selanjutnya adalah aspek psikomotorik yaitu berkaitan dengan ketrampilan/*Skill* setelah seseorang menerima pengalaman belajar tertentu. Dalam hal ini ranah psikomotorik yang terlihat dari peserta didik dari penerapan strategi bermain peran dan *jigsaw* ini adalah kemampuan beradaptasi dengan kelompok masing-masing dalam waktu yang cepat serta respon terhadap intruksi secara cepat juga. Jika tidak dilatih keterampilan semacam ini juga sulit didapatkan. Kaitannya dengan kehidupan sosial sehari-hari dari muatan IPS peserta didik bisa mengaplikasikan bahan permainan peran ini dalam dunia nyata. Hal ini sebagaimana hasil Wawancara dengan Shohib Guru Kelas V:

Keuntungan menggunakan strategi bermain peran ini adalah anak-anak mendapat pengalaman memerankan atau mendiskusikan tema yang diperankan jadi dalam kehidupan sehari-hari mereka memiliki pengetahuan dan bisa menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari, selain itu anak-anak juga dilatih untuk bisa bekerja sama beradaptasi dengan kelompok atau orang lain secara cepat demi menuntaskan tugas yang diemban⁵⁴

⁵³Dokumentasi Proses wawancara dengan peserta didik kelas V

⁵⁴ Wawancara dengan Guru Kelas V, Shohibul Hidayat pada tanggal 5 April 2018

Hal ini sesuai dengan yang dipaparkan oleh Fendi Fernanda peserta didik kelas V:

Jadi kalau sudah diberi peran oleh Pak Shohib harus segera mencari kelompoknya dan mengerjakan tugasnya, siapapun kelompoknya. Tidak ada blok-blok semua jadi satu harus segera diskusi dengan kelompoknya. Dan jadi punya pengalaman, sehingga kalau bertemu orang bisa melakukan peran seperti yang dilakukan disekolah bisa dibawa ke sehari-hari”⁵⁵

Terkait kemampuan adaptasi kelompok dan kecepatan respon terhadap masalah peneliti mengambil gambar:



Gambar 4.19 peserta didik sedang berdiskusi⁵⁶

Dari data diatas dapat disimpulkan bahwa melalui strategi bermain peran peserta didik kelas V MI Al Huda Karang Sari Rejotangan Tulungagung dilatih untuk bergerak cepat dan kompetitif dalam belajar, peserta didik harus bisa membaaur dengan kelompok secara cepat untuk segera mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru.

⁵⁵ Wawancara dengan Peserta didik Kelas V, Fendi Fernanda pada tanggal 5 April 2018

⁵⁶ Dokumentasi peserta didik sedang berdiskusi

2. Paparan Data di MI Darussalam 01 Aryojeding Rejotangan Tulungagung

Kegiatan pembelajaran aktif dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang melibatkan proses mental dan fisik aktif melalui interaksi antar peserta didik, peserta didik dengan guru, lingkungan, metode pembelajaran dan sumber belajar lainnya dalam rangka pencapaian kompetensi dasar. Pembelajaran aktif pada mata Pelajaran IPS Kelas V MI Darussalam 01 Aryojeding Rejotangan Tulungagung adalah sebagai berikut:

a. Model *Active Learning* pada mata pelajaran IPS kelas V di MI Darussalam 01 Aryojeding Rejotangan Tulungagung

MI Darussalam 01 Aryojeding Rejotangan Tulungagung telah memberlakukan kurikulum 2013 pada seluruh tingkatan kelasnya. Dalam Kurikulum 2013 terdapat empat kompetensi inti (KI) yang harus dikuasai oleh siswa. KI-1 Kompetensi Spiritual, KI-2 Kompetensi Sosial, KI-3 Kompetensi Pengetahuan; dan KI-4 Kompetensi Keterampilan. Keempat Kompetensi ini sesuai dengan konsep yang terdapat dalam Model *Active Learning*, sebagaimana yang disampaikan oleh Mudjiono “ Konsep *Active Learning* atau cara belajar siswa aktif, dapat diartikan sebagai panutan 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, ketrampilan, sikap dan nilai.⁵⁷Pada pelaksanaannya guru kelas V MI Darussalam 01

⁵⁷ Mudjiono Dimiyati, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta;PT Rineka Cipta, 1999), 115

Aryojeding Rejotangan Tulungagung berusaha memenuhi tuntutan kurikulum tersebut salah satunya dengan menerapkan pembelajaran menganut konsep *Active Learning*, sebagaimana yang disampaikan oleh Fatna Fauziana selaku guru kelas V :

“Iya mbak, disini semua kelas sudah menggunakan K13, bukunya semua sudah tematik, kompetensi yang diharapkan oleh tujuan pendidikan nasional lebih kompleks, oleh karena itu guru perlu menelaah sebelum masuk dikelas. Hari ini guru lah yang harus menyesuaikan murid. Kita mengikuti kegemaran anak-anak. Apalagi IPS, IPS itu ilmu sosial jadi tidak bisa jika hanya mengerjakan saja, minimal anak-anak bisa belajar sosial kepada teman sebayanya. Apapun itu bagaimana caranya kita ikuti dan yang penting anak-anak semua bisa terlibat aktif tidak hanya pasif menerima materi. Karena pasif itu sulit seolah anak faham tapi nyatanya kita tidak tahu. Oleh karena itu, dewan guru termasuk saya sering pakai strategi bernyanyi, kerja kelompok, bermain teka-teki, *card sort*, Tim Kuis, menggunakan media dan sebagainya sering saya campur-campur dan saya karang sendiri langkah-langkahnya yang penting berhasil”⁵⁸



Gambar 4.20
Proses wawancara dengan guru Kelas V MI Darussalam 01 Aryojeding Rejotangan Tulungagung

Dari pernyataan diatas jelas bahwa MI Darussalam 01 Aryojeding Rejotangan Tulungagung dalam kegiatan belajar mengajarnya menerapkan

⁵⁸Wawancara dengan Fatna Fauziana, Guru Kelas V MI Darussalam 01 Aryojeding Rejotangan Tulungagung pada 15 April 2018

model *Active Learning*. Implementasinya dengan menggunakan strategi pembelajaran yang bermacam-macam tergantung masing-masing guru dan mata pelajaran serta materinya, diantaranya strategi pemilihan kartu (*Card Sort*), Tim Kuis, atau bahkan kombinasi dari berbagai strategi. Terkait penggunaan Strategi *Card Sort* dipilih karena bisa menjadi latihan sosial dan juga membangkitkan semangat peserta didik apalagi didukung penggunaan media kartu visualisasi gambar. Sebagaimana Fatna menjelaskan langkah-langkah beliau menentukan model Pemetaan materi dan pemilihan strategi yang akan diterapkan sesuai dengan materi tersebut yaitu dengan menerapkan *Active Learning* Yaitu Penyusunan RPP disesuaikan dengan strategi yang digunakan yaitu *Card Sort*. Dalam hal ini Ibu Fatna Fauziana biasa menggunakan RPP yang dimiliki hasil dari MGMP Kecamatan kemudian diedit sedemikian rupa sehingga sesuai dengan yang direncanakan, atau bisa juga dibuat sendiri berdasarkan kebutuhan, Yang jelas bisa menjadi acuan perencanaan pelaksanaan kegiatan belajar mengajar, Persiapan pembuatan media pembelajaran berupa kartu gambar. Dalam hal ini beliau memanfaatkan fasilitas internet yang disediakan madrasah.



Gambar 4.21

Media kartu yang dibuat oleh guru Kelas V MI Darusslam 01 Aryojeding

Card Sort cocok untuk pelajaran IPS, Karena juga menggunakan kartu yang ada gambarnya. Melalui media visual anak-anak akan semangat dan tidak jenuh, juga dalam permainannya anak-anak diajak untuk kompetitif dan cepat bersosialisasi⁵⁹

Terkait variasi strategi yang digunakan guru kelas V pada mata pelajaran IPS, peneliti mengadakan triangulasi sumber data kepada Peserta didik kelas V:

“...Iya Bu senang kalau diajar pada waktu IPS, biasanya kelas menjadi ramai gaduh karena selalu seru, kadang main kartu gambar, atau kuis. Kita menjadi semangat dan tidak bosan. Kadang-kadang kalau menang kelompoknya diberi hadiah sama bu Fatna”⁶⁰



Gambar 4.22

Proses Wawancara dengan peserta didik kelas V MI Darussalam 01 Aryojeding Rejotangan Tulungagung⁶¹

⁵⁹Wawancara dengan Guru Kelas V, Fatna Fauziana pada tanggal 29 Maret 2018

⁶⁰ Wawancara dengan Dewi Iqlima, pada tanggal 28 Maret 2018

⁶¹ Dokumentasi Proses Wawancara dengan peserta didik kelas V MI Darussalam 01 Aryojeding Rejotangan Tulungagung

Keterangan tersebut diperkuat dengan hasil wawancara dengan Bapak Imam Basroni selaku Kepala MI Darussalam 01 Aryojeding Rejotangan Tulungagung yang selalu menghimbau kepada para guru di MI Darussalam 01 Aryojeding Rejotangan Tulungagung untuk giat dan inovatif dalam mengaplikasikan ilmu profesionalitasnya melalui aplikasi strategi pembelajaran, supaya pembelajaran terpusat pada peserta didik tidak lagi pasif.berikut paparan beliau:

“Mohon maaf sebelumnya ya mbk, di Kecamatan Rejotangan ini pendidikan dasar didominasi oleh eksistensi madrasah daripada sekolah dasar, mengingat hal itu betul bahwa visi dan misi madrasah harus diupayakan oleh semua warga sekolah khususnya guru, guru saat ini telah dibekali dengan berbagai peningkatan ketrampilan baik yang diperoleh dari *workshop*, kebijakan MGMP dan diklat lainnya, maka saya pribadi selalu menghimbau kepada guru-guru naungan MI Darussalam 01 Aryojeding Rejotangan Tulungagung untuk berusaha mengaplikasikan ilmu yang didapat, supaya manfaat. Salah satunya tentang pentingnya strategi pembelajaran etah apa saja saya tidak pernah memberi batasan hal ini untuk meminimalkan proses pembelajaran terpusat pada guru. Hari ini pendekatannya sudah terpusat pada siswa. Siswa harus aktif, harus terlibat harus bergerak, harus mengamati dan berani mengerjakan tugas dan terampil dan tampak bahagia saat belajar. Dan Alhamdulillah saya melihat banyak perkembangan. Sebagian guru apalagi guru yang masih sangat produktif yang muda-muda sudah sering menggunakan media dan strategi pembelajaran tidak hanya ngomong dan membaca buku paket saja. Diikuti oleh guru senior. Lebih sering diluar kelas atau pakai media, membuat anak-anak aktif belajar. Termasuk kelas V.⁶²

⁶² Wawancara dengan Imam Basroni Kepala MI Darussalam 01 Aryojeding Rejotangan Tulungagung, pada tanggal Maret 2018



Gambar 4.22
Proses Wawancara dengan Kepala MI Darussalam 01 Aryojeding Rejotangan
Tulungagung⁶³

Saat belajar aktif, para siswa melakukan banyak kegiatan. Mereka menggunakan otak untuk mempelajari ide-ide, memecahkan permasalahan dan menerapkan apa yang mereka pelajari. Belajar aktif adalah mempelajari dengan cepat, menyenangkan, penuh semangat, dan keterlibatan secara pribadi untuk mempelajari sesuatu dengan baik, harus mendengar, melihat, menjawab pertanyaan dan mendiskusikannya dengan orang lain. Semua itu diperlukan oleh siswa untuk melakukan kegiatan menggambarannya sendiri, mencontohkan, mencobakan ketrampilan dan melaksanakan tugas sesuai dengan pengetahuan yang telah mereka miliki

Data didukung dengan observasi strategi pembelajaran yang dilakukan oleh Peneliti saat kegiatan belajar mengajar mata pelajaran IPS kelas V disesuaikan dengan materi pelajaran, kompetensi yang dicapai dan

⁶³ Dokumentasi Proses Wawancara dengan Kepala MI Darussalam 01 Aryojeding Rejotangan Tulungagung

karakteristik peserta didik hal itu dapat dibuktikan peneliti ketika proses pembelajaran berlangsung di kelas. Guru menggunakan strategi bermain kartu (*card sort*), Kuis, serta permainan teka teki⁶⁴

Dalam pelaksanaan strategi *Card Sort* peneliti mengambil foto sebagai dokumentasi:



Gambar 4.24
Peserta Didik Melaksanakan Kegiatan Belajar Mengajar Dengan Strategi *Card Sort*⁶⁵

b. Implementasi *Active Learning* Pada Mata Pelajaran IPS di Kelas V MI Darussalam 01 Aryojeding Rejotangan Tulungagung

Sesuai dengan data yang diperoleh peneliti tentang jenis strategi yang diterapkan guru kelas V MI Darussalam 01 Aryojeding Rejotangan Tulungagung adalah salah satunya strategi *Card Sort* merupakan kegiatan kolaboratif yang bisa digunakan untuk mengajarkan konsep, karakteristik, klasifikasi, fakta, tentang obyek atau mereview informasi”.

⁶⁴Observasi peneliti di SD Negeri Purworejo I pada tanggal 14 Maret 2018

⁶⁵Dokumentasi Peserta Didik Melaksanakan Kegiatan Belajar Mengajar Dengan Strategi *Card Sort*

Model pembelajaran aktif tipe *Card Sort* menggunakan fasilitas kartu, dalam kartu tersebut berisi suatu permasalahan yang harus diselesaikan oleh masing-masing peserta didik. Gerakan fisik yang dominan dalam strategi ini dapat membantu mendinamiskan kelas yang jenuh atau bosan. Dalam pelaksanaan strategi *Card Sort* ini Guru Kelas V MI Darussalam 01 Aryojeding Rejotangan Tulungagung tidak terpaku pada langkah-langkah yang sudah banyak tercantum dalam buku pedoman melainkan beliau berusaha memodifikasi dan menyesuaikan dengan kondisi dan kompetensi yang ingin dicapai. Sebagai beliau Guru Kelas V MI Darussalam 01 Aryojeding Rejotangan Tulungagung menjelaskan:

“Kalau saya ini caranya suka-suka mbak, tidak terpaku pada pedoman, saya sesuaikan saya otak atik sendiri yang jelas prinsip permainannya sama, seperti *card sort* ya, prinsipnya tetap ada 2 jenis kartu jawaban dan pertanyaan yang berpasangan, tapi cara kerjanya saya buat variasi”⁶⁶

Hal ini sebagaimana disampaikan Wahid Hasyim selaku Waka Kurikulum:

Dalam aplikasi strategi pembelajaran itu tidak harus tekstual sesuai pedoman langkah pada umumnya, namun lebih bijak jika disesuaikan dengan situasi kondisinya, kelas V juga demikian ketika saya tegur dan ikut mengondisikan pada saat pembelajaran, Ibu Fatma saya tegur, kok begitu Bu, beliau pun benar mengiyakan kalau dimodifikasi. Dan yang bagus begitu.⁶⁷

Dari paparan di atas dapat peneliti mengambil kesimpulan bahwa dalam menerapkan strategi *Card Sort* untuk mata pelajaran IPS, guru kelas V MI Darussalam 01 Aryojeding Rejotangan Tulungagung melakukan modifikasi dan penyesuaian artinya tidak sama persis dengan

⁶⁶ Wawancara dengan Guru Kelas V, Fatma, pada tanggal 07 April 2018

⁶⁷ Wawancara dengan Waka Kurikulum, Wahid Hasyim, pada tanggal 07 April 2018

langkah-langkah yang ada di buku-buku namun prinsipnya tetap sama yaitu 2 jenis kartu dengan kriteria berbeda/berpasangan. Dalam hal ini terbagi atas Perencanaan dan Pelaksanaan.

Dalam perencanaan Guru Kelas membuat RPP sebagai acuan pembelajaran. Hal Ini sebagaimana pemaparan beliau :

“Memang sudah ada RPP hasil MGMP dengan guru sekecamatan, namun ada beberapa saya rubah sendiri sesuai pembelajaran yang saya rancang”⁶⁸

Selanjutnya Guru Kelas V melakukan berbagai persiapan untuk penerapan strategi diantaranya menyiapkan media berupa kartu pembelajaran.

“Ya saya *listapa* yang dibutuhkan kemudian saya siapkan. Kalau *card sort* berupa gambar biasanya saya cari gambar di internet kemudian saya print di sekolah, jadi tidak repot. Hanya menggunting saja.

Dari pemaparan data diatas dapat disimpulkan bahwa sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan strategi *Card Sort* tidak bisa dilakukan secara instan harus melalui perencanaan yang matang supaya semua bisa terukur dan tertata sehingga tercapai tujuan yang diinginkan.

Adapun langkah-langkah pelaksanaan pembelajarannya terangkum dalam 3 kegiatan meliputi Kegiatan Pendahuluan, Kegiatan Inti dan Kegiatan Penutup.

1. Kegiatan Pendahuluan

⁶⁸ Wawancara dengan Guru Kelas V, pada tanggal 28 Maret 2018

Untuk mengetahui Kegiatan Pendahuluan yg dilakukan Guru Kelas V MI Darussalam 01 Aryojeding Rejotangan Tulungagung Peneliti melaksanakan tehnik pengumpulan data melalui observasi. Adapun proses Observasi yang dilakukan peneliti:

Pada hari Selasa, 3 April 2018 Peneliti datang ke MI Darussalam 01 Aryojeding Rejotangan Tulungagung untuk melihat proses kegiatan belajar mengajar IPS di kelas V. Dari awal hingga akhir peneliti menemukan adanya 3 tahapan utama pembelajaran. Pertama Kegiatan pendahuluan adalah aktivitas untuk mengarahkan pembelajaran dan memotivasi peserta didik untuk belajar. Berupa apersepsi dan motivasi serta *review* materi sebelumnya yaitu dengan menanyakan kembali pelajaran sebelumnya dan juga menjelaskan materi yang akan dipelajari hari ini serta tujuan mempelajarinya. Kedua Kegiatan inti adalah tahapan utama dalam pelaksanaan strategi *card sort*. Terakhir adalah kegiatan penutup yang merupakan aktivitas pemantapan untuk penguasaan materi ajar yang dapat berupa rangkuman dan penguatan oleh guru serta evaluasi⁶⁹

Dari hasil observasi diatas didapatkan kesimpulan bahwa dalam kegiatan pendahuluan, meliputi:

- a. Guru menanyakan kembali pelajaran yangkemarin
- b. Guru memberikan motivasi kepada siswa
- c. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai
- d. Guru menjelaskan aturan belajar dengan strategi *Card Sort*

⁶⁹Hasil Observasi peneliti pada tanggal 03 April 2018



Gambar 4.25

Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dengan strategi *Card Sort*⁷⁰

Dari gambar diatas didapatkan informasi bahwa sebelum melaksanakan atau menerapkan strategi pengelolaan kelas adalah hal yang penting untuk menjaga agar perhatian siswa tetap fokus. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan langkah-langkah permaiana supaya dalam kegiatan belajar mengajar nantinya akan lancar dan sesuai yang telah direncanakan.

Hal ini sebagaimana yang dijelaskan oleh Fatna Guru Kelas V Tentang manfaat kegiatan pendahuluan:

“Pembelajaran apa saja membutuhkan kegiatan pendahuluan untuk mempersiapkan kesiapan peserta didik. Apalagi pada muatan IPS ynag materinya benar-benar harus diakali supaya gampang difahami peserta didik, harus ada kegiatan pendahuluan untuk membuat peserta didik fokus”⁷¹

⁷⁰Dokumentasi Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dengan strategi *Card Sort*

⁷¹Wawancara dengan Guru Kelas V, Fatna pada tanggal 03 April 2018

2. Kegiatan Inti

- a. Guru membagi peserta didik menjadi 4 kelompok, satu kelompok antara 5-6 anak
- b. Guru menempel 2 jenis kertas dipapan tulis. 1 kertas tempat menempel. 1 kertas tempat menulis deskripsi kartu.

Dalam hal ini berdasarkan pengamatan peneliti peserta didik sudah dilibatkan oleh Guru yaitu membantu guru dalam proses menempel dipapan tulis sehingga terkesan pembelajaran ini adalah untuk bersama antara peserta didik dengan guru⁷²

- c. Guru mengacak kartu dalam sebuah kardus. Gambar ada 3 jenis yaitu kegiatan yang menunjukkan produksi, konsumsi dan distribusi.
- d. Guru membagikan kepada peserta didik masing-masing 1 kartu secara acak. Peserta didik dilarang membuka kertas sebelum ada intruksi.

Proses pengambilan kartu ini dilakukan secara acak. Kertas berada dalam kardus dan dilipat sehingga peserta didik benar-benar akan disiapka untk membuka memori nya tanpa persiapan dan bisa mngerjakan tugas secara objektif.

⁷² Hasil Observasi peneliti pada tanggal 03 April 2018



Gambar 4.26
Pembagian kartu oleh Guru⁷³

- e. Guru memberikan waktu kepada peserta didik untuk menganalisis bersama kelompok tentang kartu gambar yang dipegang
- f. Dalam waktu tertentu guru memberi aba-aba kepada peserta didik secara bergiliran dalam 1 tim menempel gambar dan menulis deskripsi gambar dikertas yang sudah disiapkan



Gambar 4.27
Proses penempelan kartu dan penulisan analisis deskripsi⁷⁴

⁷³Dokumentasi Pembagian kartu oleh Guru

Dari gambar diatas dapat diketahui peserta didik sedang menempelkan kertas yang diperoleh sekaligus menceritakan gambar yang mereka terima. Peserta didik dituntut benar dan cepat karena tim yang belum maju masih ada dan hanya diperbolehkan masing-masing tim adalah 1 orang baru disusul giliran berikutnya. Dalam hal seperti ini keaktifan dan kesiapan serta kekompakan tim sangat diperlukan.



Gambar 4.28
Peserta didik lain focus menunggu kesempatan maju⁷⁵

Pada gambar diatas menunjukkan bahwa antusiasme peserta didik menunggu urutan maju adalah bentuk dari bangkitnya motivasi belajar. Masing-masing kelompok berlomba ingin segera menyelesaikan pekerjaan kelompoknya.

⁷⁴ Dokumentasi Proses penempelan kartu dan penulisan analisis deskripsi

⁷⁵Dokumentasi diambil dari Arsip Galeri Photo di Kantor MTsN 1 Tulungagung Peserta didik lain menunggu kesempatan maju



Gambar 4.29
Peserta didik lain mengapresiasi dan bergembira memberi semangat pada anggota kelompoknya⁷⁶

Pada gambar diatas terlihat peserta didik antusias dan bergembira dalam proses kegiatan belajar mengajar. Pembelajaran aktif dan menyenangkan dapat membantu siswa untuk keluar dari rasa jenuh dan bosan saat pembelajaran berlangsung dan dengan sendirinya penyerapan materi menjadi mudah.

- g. Setelah itu Guru membahas hasil karya peserta didik masing-masing kelompok diikuti seluruh peserta didik.

Setelah proses permainan berakhir semua peserta didik dalam kelompok sudah maju maka selanjutnya guru menghentikan permainan dan mengondisikan kelas supaya tenang kembali dilanjutkan dengan pembahasan bersama hasil pekerjaan masing-

⁷⁶Dokumentasi Peserta didik lain mengapresiasi dan bergembira memberi semangat pada anggota kelompoknya

masing kelompok. Dalam hal ini peran guru sangat penting karena harus bisa menjawab kebingungan dan meluruskan pemahaman peserta didik serta harus objektif dalam penilaian, dengan pembahasan bersama akan menunjukkan kepada peserta didik tentang fakta dan kesalahan-kesalahan jika mungkin ada. Sebagaimana dijelaskan Guru Kelas V, Fatna Fauziana:

“Sebenarnya saya sendiri bisa mengoreksi, namun peserta didik perlu tahu kebenaran dan kesalahan tentang materi jasi bisa faham betul. Kalau saya pribadi yang mengoreksi nantinya mereka hanya mengetahui dalam bentuk nilai saja”⁷⁷



Gambar 4.30

Pembahasan bersama guru dan peserta didik tentang hasil pekerjaan masing-masing kelompok⁷⁸

3. Kegiatan Penutup

- a. Guru bersama peserta didik menyimpulkan hasil pembelajaran dengan strategi *card sort* yang telah dilakukan. Peserta didik memahami pembelajaran selain itu guru memberikan tugas

⁷⁷ Wawancara dengan Guru Kelas V, Fatna Fauziana , pada tanggal 15 April 2018

⁷⁸Dokumentasi Pembahasan bersama guru dan peserta didik tentang hasil pekerjaan masing-masing kelompok

berupa perintah membuat rangkuman materi dari hasil kegiatan belajar mengajar sebagai evaluasi. Guru telah menyiapkan lembaran dan dikumpulkan keesokan harinya



Gambar 4.31

Guru dan peserta didik menyimpulkan hasil kegiatan belajar mengajar

- b. Guru mempersilakan jika ada yang ingin bertanya dan ada yang bertanya satu hal yaitu “*apakah manfaat kegiatan ekonomi?*” guru menjelaskan sekali lagi.⁷⁹ Keberanian bertanya menunjukkan strategi *Card Sort* bisa membuat peserta didik menjadi rileks dan bisa berani belajar mengajukan pertanyaan
- c. Pembelajaran ditutup dengan doa

⁷⁹ Hasil Observasi pada tanggal 3 April 2018

d. Implikasi *Active Learning* Pada Mata Pelajaran IPS di Kelas V MI MI Darussalam 01 Aryojeding Rejotangan Tulungagung

Implikasi dari penerapan *Active Learning* melalui strategi *Card Sort* dan *Kuis* pada mata pelajaran IPS kelas V di MI Darussalam 01 Aryojeding Rejotangan Tulungagung tergambar melalui tiga aspek indikator yaitu Aspek Kognitif, Afektif dan Psikomotorik. Hal ini sebagaimana disampaikan Kepala MI Darussalam 01 Aryojeding Rejotangan Tulungagung:

Pembelajaran aktif memang mengusahakan ketrcapaian dan keseimbangan pencapaian tiga aspek kemampuan individu diantaranya Kognitif, afektif dan psikomotorik.⁸⁰

Adapun Fatna Guru Kelas V menjelaskan penjabaran dari masing-masing aspek bahwa pada aspek kognitif *Card Sort* berperan dalam meningkatkan ingatan dan penangkapan informasi oleh peserta didik. Apalagi didukung dengan media visual berupa kartu yang menarik sehingga keterlibatan indra sangat membantu pemahaman peserta didik :

Dari kognitif bisa sangat berperan karena kerja otak dalam memahami materi sangat ringan juga dibantu dengan adanya kartu sehingga indra penglihatan bisa mendukung ingatan tentang materi serta pemahaman bisa utuh dan matang⁸¹

Untuk memperkuat data peneliti mengadakan triangulasi dengan mencocokkan jawaban dari peserta didik kelas V MI Darussalam 01 Aryojeding Rejotangan Tulungagung tentang kesan belajar dengan strategi *Card Sort*:

⁸⁰Wawancara dengan Kepala MI Darussalam 01 Aryojeding Rejotangan Tulungagung , pada tanggal 13 April 2018

⁸¹ Wawancara dengan Guru Kelas V Fatna Fauziana, pada tanggal 05 April 2018

”Senang jika diajar dengan strategi bermain Kartu, gampang diingat karena ada kartunya ada gambar-gambarnya jadi bisa faham benar-benar”⁸²



Gambar 4.32
Proses wawancara dengan peserta didik kelas V⁸³

Dari paparan diatas diketahui bahwa dengan strategi *Card Sort* implikasinya pada ranah kognitif adalah meningkatkan dan menguatkan ingatan peserta didik dalam memahami materi sehingga berdampak pada stabilnya hasil belajar bahkan meningkat. Untuk menguatkan data peneliti mengambil data nilai peserta didik kelas V untuk melihat hasil belajar muatan IPS:

⁸²Wawancara dengan Zalina Peserta didik Kelas V MI Darussalam 01 Aryojeding Rejotangan Tulungagung , pada tanggal 03 April 2018

⁸³DokumentasiProses wawancara dengan peserta didik kelas V

RAPORT NILAI MURNI PENILAIAN AKHIR SEMESTER I													
MI Darussalam 01 Aryojeding Rejotangan Tulungagung													
KELAS :5													
NO	NAMA	MATA PELAJARAN						MULOK				JML	RATA
		PAI	PKn	B.Ind	MTK	IPA	IPS	SBK	PENJ.B.	Jawa	B.Ingg		
1	Ferdia Tri Satya Hidayat	30	50	30	60	85	75	60	40	50	40	520	52.0
2	Aiska Balqis Khansa	85	100	100	80	65	70	80	90	100	90	860	86.0
3	Dewi Imroatus Sholihah	82	95	100	90	90	85	90	100	100	100	932	93.2
4	Ega Putri Atmanegara	90	100	100	95	75	85	95	70	100	70	880	88.0
5	Firmansyah Baha'uddin	35	20	90	70	90	100	70	80	80	80	715	71.5
6	Lingga Ardana Pradipa P	80	100	100	80	55	100	80	90	100	90	875	87.5
7	Hanida Dwi Nurrohmah	75	85	100	70	90	100	70	80	95	80	845	84.5
8	Kharisma Dewi Jauhari	90	95	100	85	100	100	85	100	100	100	955	95.5
9	M. Gigh Johansah	75	65	100	80	90	100	80	50	95	50	785	78.5
10	M. Raihan Dwi Auzan	80	95	100	90	100	100	90	90	95	90	930	93.0
11	Muafa Al Anshor	70	50	100	65	95	79	65	65	100	65	754	75.4
12	Nadia Alfinada Putri	85	95	100	80	95	85	80	55	95	55	825	82.5
13	Nurul Sufiyah	85	100	100	95	100	100	95	90	100	90	955	95.5
14	Pipit Septia Wulandari	90	100	100	85	100	100	85	90	100	90	940	94.0
15	Dewi Iqlima	65	65	85	80	90	100	30	60	90	60	610	61.0
16	Rizki Rizaly	75	65	95	85	100	90	85	60	95	60	810	81.0
17	Siti Arina	67	85	90	70	75	95	70	30	90	30	702	70.2
18	Umi Sania Alif Husna	60	55	100	75	100	90	75	90	90	90	825	82.5
19	Salsabila Alifa	90	100	100	100	100	100	100	80	100	80	950	95.0

Gambar 4.33
Nilai Peserta didik kelas V pada Rekap Rapor Penilaian Akhir Semester I⁸⁴

Dari data nilai diatas dapat diketahui bahwa nilai Penilaian Akhir Semester I muatan IPS relatif baik dan mencapai KKM diatas 75.

Selanjutnya adalah pada aspek afektif implikasi penerapan *Active Learning* melalui strategi *card sort* adalah antusias yang tinggi pada kegiatan belajar mengajar hal ini sesuai dengan hasil pengamatan peneliti pada saat proses kegiatan belajar mengajar strategi *Card Sort* belangsung peserta didik sudah menunjukkan rasa keingin tahaun yang tinggi dengan memperhatikan guru sejak guru menempelkan kertas tempel di papan tulis, lebihlanjut dalam setiap langkah pembelajaran peserta didik mengikuti dan terlibat aktif serta semangat ditunjukkan

⁸⁴Dokumentasi Nilai Peserta didik kelas V pada Rekap Rapor Penilaian Akhir Semester I

dengan ramainya kelas dan keinginan untuk segera menyelesaikan tugas dari guru.⁸⁵

Selain itu implikasi dari strategi *Card sort* adalah membangun ketrampilan sosialisasi antar teman. Hal ini ditunjukkan dengan kerepotan peserta didik saat berdiskusi tentang urutan maju menempel kartu serta bagaimana peserta didik menjelaskan pada temannya yang belum memahami permainan sehingga suasana lebih akrab.⁸⁶

Hal ini sebagaimana disampaikan oleh Dewi Iqlima peserta didik kelas V:

Jadikan bermainnya berkelompok, jadi harus benar-benar kompak dengan anggota kelompoknya.⁸⁷

Selanjutnya dalam aspek psikomotorik implikasi penerapan *Active Learning* melalui strategi *Card Sort* adalah melatih kemampuan reflek dan respon karena berupa permainan bergilir secara kelompok jadi menuntut siswa untuk konsentrasi dan cepat merespon keadaan jika sudah waktunya maju dan mengerjakan bagiannya. Hal ini secara langsung dapat melatih kecepatan respon siswa dan gerakan fisik siswa. Hal ini sebagaimana hasil pengamatan peneliti pada proses kegiatan belajar mengajar terlihat peserta didik berkonsentrasi penuh serta menunggu giliran tiba dan saat sudah waktunya mereka berlomba dengan cepat dengan

⁸⁵ Hasil Observasi pada tanggal 03 April 2018

⁸⁶ Hasil Observasi pada tanggal 03 April 2018

⁸⁷ Wawancara dengan Dewi Iqlima, pada tanggal 03 April 2018

kelompoknya untuk segera mengambil bagiannya dengan motivasi untuk menang dan tercepat.⁸⁸

B. Temuan Penelitian

1. Temuan Penelitian Situs I (MI Al Huda Karangsari Rejotangan Tulungagung)

Setelah peneliti melakukan pengamatan, *interview*, dan hasil dokumentasi dari beberapa informan terkait dengan penerapan model active learning pada mata pelajaran IPS di MI Al Huda Karangsari dan MI Darussalam 01 Aryojeding Rejotangan Tulungagung peneliti mendapatkan temuan sebagai berikut:

a. Temuan Penelitian Situs 1 (MI di Al Huda Karangsari)

Tabel 4.1
Temuan di MI Al Huda Karangsari⁸⁹

1. Model Active Learning pada mata pelajaran IPS
<ol style="list-style-type: none"> 1. Perencanaan <ol style="list-style-type: none"> a. Pemilihan masalah dan strategi, guru menganalisis materi kemudian memilih masalah kemudian mengidentifikasi penyajiannya menggunakan <i>Active Learning</i> b. Menyusun RPP yang sesuai dengan model <i>Active Learning</i> yang akan diterapkan. RPP tersebut adalah rancangan dan aturan yang dibuat oleh Guru Kelas V Bapak Shohibul Hidayat sesuai sintaks/langkah-langkah model <i>Active Learning</i> supaya pembelajaran terencana dan terarah c. Menyusun tahap-tahap bermain peran d. Pembuatan Naskah/skenario drama pembuatan naskah ini dibuat disesuaikan dengan materi bisa dibuat dikarang sendiri maupun mencari bahan di Internet e. Pembagian Naskah Kepada Kelompok yang ditunjuk 2. Pelaksanaan (pemeranan) <ol style="list-style-type: none"> a. Pendahuluan (membuka pembelajaran dengan salam dan berdo'a bersama dipimpin oleh ketua kelas dengan penuh <i>khidmat</i>; Melakukan apersepsi materi sebelumnya. Memotivasi semangat belajar peserta didik. Menyampaikan kompetensi dasar dan tujuan

⁸⁸ Hasil Observasi pada tanggal 03 April 2018

⁸⁹ Temuan di MI Al Huda Karangsari

yang akan dicapai. Menyampaikan tahapan kegiatan pembelajaran aktif sehingga peserta didik mengetahui alur pembelajaran)

b. Inti

- 1) Guru Memanggil dan membimbing para peserta didik/kelompok yang sudah ditunjuk untuk melakukan skenario yang sudah dipersiapkan. Ada 5 kelompok dan 2 mendapatkan tugas melakukan peran yang sudah dirancang oleh guru. 3 kelompok lain bertugas sebagai pengamat.
- 2) Pada saat pelaksanaan drama peserta didik belajar berbicara, mengungkapkan materi tanpa teks, peserta didik dibebaskan berekspresi sesuai dengan karakter yang telah disusun oleh guru. Guru bersama kelompok lain menjadi pengamat pemeranan. Peserta didik yang lain duduk dikelompoknya masing-masing sambil memperhatikan mengamati skenario yang sedang diperagakan
- 3) Setelah pelaksanaan drama atau bermain peran, semua peserta didik kembali ke tempat duduk masing-masing. Guru memberikan Lembar Kerja Siswa berisi pertanyaan-pertanyaan tentang materi yang baru dipaparkan.
- 4) Peserta didik bersama kelompoknya mengerjakan LKS yang diberikan guru. Dalam kegiatan ini terjadi proses diskusi dalam, beberapa peserta didik Lembar kerja dikumpulkan dan masing-masing perwakilan kelompok membacakan hasilnya di depan kelas serta evaluasi
- 5) Guru mempersilahkan siswa mengomentari hasil jawaban dari teman kelompok yang presentasi

c. Penutup

- 1) Mengajak peserta didik untuk merangkum atau menyimpulkan proses pembelajaran yang sudah dilakukan.
- 2) Memberi *reward* pada kelompok terbaik
- 3) Memberi tugas sebagai bahan pendalaman materi.
- 4) Menginformasikan materi yang akan dibahas pada pertemuan mendatang.
- 5) Melakukan refleksi terhadap pembelajaran dengan cara menemukan manfaat pembelajaran untuk kehidupan sehari-hari peserta didik dalam hal ini adalah tentang kegiatan ekonomi

2. Implementasi *active learning* pada mata pelajaran IPS di MI Al Huda Karangsari

- a. Interaksi dan Komunikasi : Guru membagi kelompok peserta didik menjadi 4-5 Peserta didik tiap kelompok. Dalam hal ini peserta didik nampak segera berkumpul dengan kelompoknya untuk berdiskusi tentang tugas dan peran yang akan mereka laksanakan
- b. Diskusi, tanggung jawab dalam tugas, pengamatan: Guru memberikan naskah permainan peran yang beliau susun kepada peserta didik kelas V pada 2 hari sebelum pelaksanaan. Peserta didik bersama kelompok mengamati dan mendiskusikan naskah tersebut tentang bagaimana strategi bermain dan pembagian perannya, peserta didik saling mengungkapkan pendapatnya tentang bagaimana supaya kelompok

<p>mereka bisa menjalankan tugas dengan baik</p> <ul style="list-style-type: none"> c. Keberanian: Pada saat pelaksanaan Guru Memanggil dan membimbing para peserta didik/kelompok yang sudah ditunjuk untuk melakukan skenario yang sudah dipersiapkan. Peserta didik telah siap sudah tidak adayang menunjukkan eraguan atau takut tidak berani tampil d. Keaktifan Fisik dan pengalaman: Pada saat pelaksanaan drama peserta didik belajar berbicara, memperagakan naskah dan mengungkapkan materi tanpa teks e. Melakukan Pengamatan: Peserta didik yang lain menjadi pengamat dan mengikuti peraga peran dengan seksama f. Pemecahan Masalah: Setelah pelaksanaan drama atau bermain peran, semua peserta didik kembali ke tempat duduk masing-masing. Guru memberikan Lembar Kerja Siswa berisi pertanyaan-pertanyaan tentang materi yang baru dipaparkan. Lembar Kerja berisi soal-soal yang harus dikerjakan siswa bersama kelompoknya. Ada 5 kelompok belajar dan semua mendiskusikan LKS, guru mendampingi apabila ada pertanyaan yang kurang bisa difahami g. Memberi Komentar : Setelah mengerjakan, Lembar kerja yang sudah selesai dikumpulkan dan masing-masing perwakilan kelompok membacakan hasilnya didepan kelas masing-masing perwakilan kelompok lain atas perintah guru memberikan tanggapan sederhana. Misalnya : "Kelompok kami sependapat dengan jawaban Kelompok X, bahwa Kegiatan Ekonomi ada 3 yaitu produksi, konsumsi dan distribusi. Dll Mengajak peserta didik untuk merangkum atau menyimpulkan proses pembelajaran yang sudah dilakukan. Peserta didik diberi kebebasan menyampaikan pendapat, guru memancing supaya peserta didik mau berbicara dengan pemberian poin plus bag yang mau berpendapat. Beberapa peserta didik mengungkapkan pendapatnya dan guru menanggapi dengan baik, tidak menyalahkan, tidak menertawakan.
<p>3. Implimentasi <i>active learning</i> pada mata pelajaran IPS di MI Al Huda Karang Sari</p>
<ul style="list-style-type: none"> a. Peningkatan kemampuan memahami pelajaran melalui pemerolehan pengalaman yang dialami indra saat bermain peran karena bermain peran menjadikan peserta didik perlu memahami, menghayati, menghafal sekenario. b. Hasil belajar yang meningkat, baik Penilaian Harian, Penilaian Tengah Semester dan Penilaian Akhir Semester, nilai peserta didik mencapai KKM yaitu diatas 75 bahkan salah satu peserta didik berhasil menjadi Kontingen KSM Jawa Timur Cabang IPS c. Motivasi dan minat belajar peserta didik tinggi hal ini salah satunya ditunjukkan dengan kemauan peserta didik mendiskusikan naskah yang sudah diberikan guru sebelum pelaksanaan, dalam hal ini peserta didik nampak sudah mempersiapkan diri untuk proses kegiatan belajar mengajar, selain itu dalam proses kegiatan belajar mengajar peserta didik semangat dan tidak jenuh d. Menjadikan peserta didik fokus dan perhatian terhadap kegiatan belajar mengajar yaitu dengan kegiatan menyimak drama yang diperankan kelompok lain untukkepentingan mengerjakan soal yang

- akan diberikan guru diakhir pembelajaran
- e. Menumbuhkan sikap peserta didik yang Bertanggung jawab dalam tugas misalnya munculnya rasa ingin menuntaskan tugas secara kelompok demi menjadi kelompok terbaik juga adanya rasa kompetitif
 - f. Menumbuhkan Kerjasama antar peserta didik melalui pembentukan tim
 - g. Meningkatkan rasa tanggung jawab peserta didik terhadap pembelajarannya sendiri dan juga pembelajaran orang lain.
 - h. Melatih kemampuan peserta didik Menerima keragaman dan menjalin hubungan sosial yang baik dalam hubungan dengan belajar
 - i. Kemampuan adaptasi yang bagus ketika sudah dibentuk kelompok maka peserta didik nampak berusaha dan segera membaaur dengan kelompoknya ntuk membahas tugas yang diberikan guru

2. Temuan Penelitian Situs II MI Darussalam 01 Aryojeding

Tabel 4.2

Temuan di MI Darussalam 01 Aryojeding⁹⁰

1. Model <i>active learning</i> pada mata pelajaran IPS di MI Darussalam 01
<ol style="list-style-type: none"> 1. Perencanaan <ol style="list-style-type: none"> a. Pemetaan materi dan pemilihan strategi yang akan diterapkan sesuai dengan materi tersebut yaitu dengan menerapkan <i>Active Learning</i> b. Penyusunan RPP disesuaikan dengan strategi yang digunakan yaitu <i>Card Sort</i>. Dalam hal ini Ibu Fatna Fauziana biasa menggunakan RPP yang dimiliki hasil dari MGMP Kecamatan kemudian diedit sedemikian rupa sehingga sesuai dengan yang direncanakan, atau bisa juga dibuat sendiri berdasarkan kebutuhan. Yang jelas bisa menjadi acuan perencanaan pelaksanaan kegiatan belajar mengajar c. Persiapan pembuatan media pembelajaran berupa kartu gambar. Dalam hal ini beliau memanfaatkan fasilitas internet yang disediakan madrasah. 2. Pelaksanaan <ol style="list-style-type: none"> b. Pendahuuan (membuka pembelajaran dengan salam dan berdo'a bersama dipimpin oleh ketua kelas dengan penuh <i>khidmat</i>; absensi oleh guru, Melakukan apersepsi materi sebelumnya. Memotivasi semangat belajar peserta didik. Menyampaikan kompetensi dasar dan tujuan yang akan dicapai. Menyampaikan tahapan kegiatan pembelajaran aktif sehingga peserta didik mengetahui alur pembelajaran c. Inti <ol style="list-style-type: none"> 1) Guru membagi peserta didik menjadi 4 kelompok, satu

⁹⁰Temuan di MI Darussalam 01 Aryojeding

<p>kelompok antara 5-6 anak</p> <ol style="list-style-type: none"> 2) Guru menempel 2 jenis kertas dipapan tulis. 1 kertas tempat menempel. 1 kertas tempat menulis deskripsi kartu. 3) Guru membuat kartu yang memiliki 3 jenis karakter/konsep 4) Guru mengacak kartu dalam sebuah kardus 5) Guru membagikan kepada peserta didik masing-masing 1 kartu secara acak. 6) Guru memberikan waktu kepada peserta didik untuk menganalisis bersama kelompok tentang gambar yang dipegang 7) Dalam waktu tertentu guru memberi aba-aba kepada peserta didik secara bergiliran dalam 1 tim menempel gambar dan menulis deskripsi gambar dikertas yang sudah disiapkan. Masing-masing kelompok berlomba untuk menjadi tercepat. 8) Setelah itu Guru membahas hasil karya peserta didik masing-masing kelompok diikuti seluruh peserta didik. <p>d. Penutup</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Guru bersama peserta didik menyimpulkan hasil pembelajaran, Ibu Fatma memberikan kesempatan beberapa peserta didik untuk mengungkapkan kesimpulan dan ditutup dengan kesimpulan beliau sendiri sebagai penguata materi 2) Guru mempersilahkan jika ada yang bertanya dan ada 1 peserta didik yang berani bertanya dengan berdiri tanpa mengangkat tangannya. 3) Memberi tugas sebagai bahan pendalaman materi. 4) Menginformasikan materi yang akan dibahas pada pertemuan mendatang. 5) Melakukan refleksi terhadap pembelajaran dengan cara menemukan manfaat pembelajaran untuk kehidupan sehari-hari peserta didik dalam hal ini adalah tentang kegiatan ekonomi
<p>2 Implementasi <i>active learning</i> pada mata pelajaran IPS di MI Darussalam 01 Aryojeding</p>
<ol style="list-style-type: none"> a. Interaksi :Guru membagi peserta didik menjadi 4 kelompok, satu kelompok antara 5-6 anak. Pemilihan kelompok secara acak. Peserta didik kemudian berkumpul dengan kelompoknya. Beberapa peserta didik menjelaskan kepada anggotanya apabila ada yang tidak faham b. Keaktifan Fisik :Guru menempel 2 jenis kertas dipapan tulis. 1 kertas tempat menempel. 1 kertas tempat menulis deskripsi kartu dibantu oleh peserta didik c. Guru mengacak kartu dalam sebuah kardus d. Guru membagikan kepada peserta didik masing-masing 1 kartu secara acak. e. Pemecahan Masalah dan melakukan pengamatan: Guru memberikan waktu kepada peserta didik untuk menganalisis bersama kelompok tentang gambar yang dipegang. Peserta didik berdiskusi secara teliti dengan kelompoknya. Guru mendampingi proses analisis f. Aktifitas Fisik : Dalam waktu tertentu guru memberi aba-aba kepada masing-masing kelompok peserta didik secara bergiliran dalam 1 tim menempel gambar dan menulis deskripsi gambar dikertas yang sudah

<p>disiapkan</p> <ul style="list-style-type: none"> g. Refleksi: Setelah itu Guru membahas hasil karya peserta didik masing-masing kelompok diikuti seluruh peserta didik h. Refleksi: Guru bersama peserta didik menyimpulkan hasil pembelajaran, Ibu Fatma memberikan kesempatan beberapa peserta didik untuk mengungkapkan kesimpulan dan ditutup dengan kesimpulan beliau sendiri sebagai penguatan materi i. Mengkomunikasikan pendapat: Guru mempersilahkan jika ada yang bertanya dan ada 2 peserta didik yang berani bertanya dengan berdiri tanpa mengangkat tangannya j. Memberi tugas sebagai bahan pendalaman materi.
<p>4. Implimentasi <i>active learning</i> pada mata pelajaran IPS di MI Darussalam 01 Aryojeding</p>
<ul style="list-style-type: none"> a. Kemampuan mengingat dan menangkap materi melalui pelibatan indra dengan media visual berupa kartu bergambar karena melalui gambar peserta didik lebih mudah mengingat. b. Hasil belajar yang meningkat, baik Penilaian Harian, Penilaian Tengah Semester dan Penilaian Akhir Semester, nilai peserta didik mencapai KKM yaitu diatas 75 c. Antusias yang tinggi pada kegiatan belajar mengajar salah satunya dengan menunjukkan perhatian saat dijelaskan dan mengikuti langkah-langkah strategi secara aktif dan utuh d. Konsentrasi penuh pada materi karena harus mengikuti per step sehingga tidak ketinggalan dari temannya. e. Aktif dan semangat dalam belajar sehingga kelas nampak ramai gaduh karena keseruan bermain f. Melatih Kemampuan sosialisasi melalui permainan berkelompok mengharuskan kelompok juga mengatur cara bagaimana bisa kompak dan menang g. Kemampuan reflek dan kritis yaitu sikap yang ditunjukkam peserta didik ketika dalam permainan <i>Card Sort</i> adalah kemampua reflek/respon terhadap lingkungan untuk mencari dan menentukan pasangan dari kartu yang dibawanya, secara fisik hal ini juga merupakan perkembangan ketrampilan gerak fisik yang bagus bagi peserta didik

C. Analisis Lintas Kasus

Pada sub bab ini peneliti akan membahas tentang analisis data lintas kasus.

Sebagai langkah untuk mempermudah analisis lintas kasus peneliti akan membandingkan temuan dari masing-masing situs dalam table 4.3 berikut ini:

Tabel 4.3
Analisis Lintas Situs⁹¹

NO	PERTANYAAN PENELITIAN	TEMUAN SITUS I MI AL HUDA KARANGSARI	TEMUAN SITUS II MI DARUSSALAM 01 ARYOJEDING
1	2	3	4
1	Model <i>Active Learning</i> pada Mata Pelajaran IPS di kelas V	<ol style="list-style-type: none"> 1. Perencanaan <ol style="list-style-type: none"> a. Pemilihan masalah dan strategi, guru menganalisis materi kemudian memilih masalah kemudian mengidentifikasi penyajiannya menggunakan <i>Active Learning</i> b. Menyusun RPP yang sesuai dengan model <i>Active Learning</i> yang akan diterapkan. RPP tersebut adalah rancangan dan aturan yang dibuat oleh Guru Kelas V Bapak Shohibul Hidayat sesuai sintaks/langkah-langkah model <i>Active Learning</i> supaya pembelajaran terencana dan terarah c. Menyusun tahap-tahap bermain peran d. Pembuatan Naskah/skenario drama pembuatan naskah ini dibuat disesuaikan dengan materi bisa dibuat dikarang sendiri maupun mencari bahan di Internet e. Pembagian Naskah Kepada Kelompok yang ditunjuk 2. Pelaksanaan (pemeranan) <ol style="list-style-type: none"> a. Pendahuluan (membuka pembelajaran dengan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Perencanaan <ol style="list-style-type: none"> a. Pemetaan materi dan pemilihan strategi yang akan diterapkan sesuai dengan materi tersebut yaitu dengan menerapkan <i>Active Learning</i> b. Penyusunan RPP disesuaikan dengan strategi yang digunakan yaitu <i>Card Sort</i>. Dalam hal ini Ibu Fatna Fauziana biasa menggunakan RPP yang dimiliki hasil dari MGMP Kecamatan kemudian diedit sedemikian rupa sehingga sesuai dengan yang direncanakan, atau bisa juga dibuat sendiri berdasarkan kebutuhan. Yang jelas bisa menjadi acuan perencanaan pelaksanaan kegiatan belajar mengajar c. Persiapan pembuatan media pembelajaran berupa kartu gambar. Dalam hal ini beliau memanfaatkan fasilitas internet yang disediakan madrasah. 2. Pelaksanaan <ol style="list-style-type: none"> a. Pendahuluan (membuka pembelajaran

⁹¹Analisis Lintas Situs

		<p>salam dan berdo'a bersama dipimpin oleh ketua kelas dengan penuh <i>khidmat</i>; Melakukan apersepsi materi sebelumnya. Memotivasi semangat belajar peserta didik. Menyampaikan kompetensi dasar dan tujuan yang akan dicapai. Menyampaikan tahapan kegiatan pembelajaran aktif sehingga peserta didik mengetahui alur pembelajaran)</p> <p>b. Inti</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Guru Memanggil dan membimbing para peserta didik/kelompok yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan. Ada 5 kelompok dan 2 mendapatkan tugas melakonkan peran yang sudah dirancang oleh guru. 3 kelompok lain bertugas sebagai pengamat. 2) Pada saat pelaksanaan drama peserta didik belajar berbicara, mengungkapkan materi tanpa teks, peserta didik dibebaskan berekspresi sesuai dengan karakter yang telah disusun oleh guru. Guru bersama kelompok lain menjadi pengamat pemeranan. Peserta didik yang lain duduk dikelompoknya masing-masing sambil memperhatikan mengamati skenario yang sedang diperagakan 3) Setelah pelaksanaan drama atau bermain peran, semua peserta didik kembali ke tempat duduk masing-masing. Guru memberikan Lembar Kerja Siswa berisi pertanyaan-pertanyaan tentang materi yang 	<p>dengan salam dan berdo'a bersama dipimpin oleh ketua kelas dengan penuh <i>khidmat</i>; absensi oleh guru, Melakukan apersepsi materi sebelumnya. Memotivasi semangat belajar peserta didik. Menyampaikan kompetensi dasar dan tujuan yang akan dicapai. Menyampaikan tahapan kegiatan pembelajaran aktif sehingga peserta didik mengetahui alur pembelajaran</p> <p>b. Inti</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Guru membagi peserta didik menjadi 4 kelompok, satu kelompok antara 5-6 anak 2) Guru menempel 2 jenis kertas dipapan tulis. 1 kertas tempat menempel. 1 kertas tempat menulis deskripsi kartu. 3) Guru membuat kartu yang memiliki 3 jenis karakter/konsep 4) Guru mengacak kartu dalam sebuah kardus 5) Guru membagikan kepada peserta didik masing-masing 1 kartu secara acak. 6) Guru memberikan waktu kepada peserta didik untuk menganalisis bersama kelompok tentang gambar yang dipegang 7) Dalam waktu tertentu guru memberi aba-aba kepada peserta didik secara
--	--	---	---

		<p>baru dipaparkan.</p> <ol style="list-style-type: none"> 4) Peserta didik bersama kelompoknya mengerjakan LKS yang diberikan guru. Dalam kegiatan ini terjadi proses diskusi dalam, beberapa pesdik Lembar kerja dikumpulkan dan masing-masing perwakilan kelompok membacakan hasilnya didepan kelas serta evaluasi 5) Guru mempersilahkan siswa mengomentari hasil jawaban dari teman kelompok yang presentasi <p>c. Penutup</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Mengajak peserta didik untuk merangkum atau menyimpulkan proses pembelajaran yang sudah dilakukan. 2) Memberi <i>reward</i> pada kelompok terbaik 3) Memberi tugas sebagai bahan pendalaman materi. 4) Menginformasikan materi yang akan dibahas pada pertemuan mendatang. 5) Melakukan refleksi terhadap pembelajaran dengan cara menemukan manfaat pembelajaran untuk kehidupan sehari-hari peserta didik dalam hal ini adalah tentang kegiatan ekonomi 	<p>bergiliran dalam 1 tim menempel gambar dan menulis deskripsi gambar dikertas yang sudah disiapkan. Masing-masing kelompok berlomba untuk menjadi tercepat.</p> <ol style="list-style-type: none"> 8) Setelah itu Guru membahas hasil karya peserta didik masing-masing kelompok diikuti seluruh peserta didik. <p>c. Penutup</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Guru bersama peserta didik menyimpulkan hasil pembelajaran, Ibu Fatna memberikan kesempatan beberapa peserta didik untuk mengungkapkan kesimpulan dan ditutup dengan kesimpulan beliau sendiri sebagai penguata materi 2) Guru mempersilahkan jika ada yang bertanya dan ada 1 peserta didik yang berani bertanya dengan berdiri tanpa mengangkat tangannya. 3) Memberi tugas sebagai bahan pendalaman materi. 4) Menginformasikan materi yang akan dibahas pada pertemuan mendatang. 5) Melakukan refleksi terhadap pembelajaran dengan cara menemukan manfaat pembelajaran untuk kehidupan sehari-hari peserta didik dalam hal ini adalah tentang kegiatan ekonomi
--	--	--	--

2	Implementasi <i>active learning</i> pada Mata Pelajaran IPS di Kelas V	<p>Implementasi <i>active learning</i> pada Mata Pelajaran IPS Kelas V di MI Al Huda Karang Sari Rejotangan Tulungagung</p> <ol style="list-style-type: none"> Interaksi :Guru membagi peserta didik menjadi 4 kelompok, satu kelompok antara 5-6 anak. Pemilihan kelompok secara acak. Peserta didik kemudian berkumpul dengan kelompoknya. Beberapa peserta didik menjelaskan kepada anggotanya apabila ada yang tidak faham Keaktifan Fisik :Guru menempel 2 jenis kertas dipapan tulis. 1 kertas tempat menempel. 1 kertas tempat menulis deskripsi kartu dibantu oleh peserta didik Guru mengacak kartu dalam sebuah kardus Guru membagikan kepada peserta didik masing-masing 1 kartu secara acak. Pemecahan Masalah dan melakukan pengamatan: Guru memberikan waktu kepada peserta didik untuk menganalisis bersama kelompok tentang gambar yang dipegang. Peserta didik berdiskusi secara teliti dengan kelompoknya. Guru mendampingi proses analisis Aktifitas Fisik : Dalam waktu tertentu guru memberi aba-aba kepada masing-masing kelompok peserta didik secara bergiliran dalam 1 tim menempel gambar dan menulis deskripsi gambar dikertas yang sudah disiapkan Refleksi: Setelah itu Guru membahas hasil karya peserta didik masing-masing kelompok diikuti seluruh peserta didik 	<p>Implementasi <i>active learning</i> pada Mata Pelajaran IPS Kelas V di MI Darussalam 01 Aryojeding Rejotangan Tulungagung</p> <ol style="list-style-type: none"> Interaksi dan Komunikasi : Guru membagi kelompok peserta didik menjadi 4-5 Peserta didik tiap kelompok. Dalam hal ini peserta didik nampak segera berkumpul dengan kelompoknya untuk berdiskusi tentang tugas dan peran yang akan mereka laksanakan Diskusi, tanggung jawab dalam tugas, pengamatan: Guru memberikan naskah permainan peran yang beliau susun kepada peserta didik kelas V pada 2 hari sebelum pelaksanaan. Peserta didik bersama kelompok mengamati dan mendiskusikan naskah tersebut tentang bagaimana strategi bermain dan pembagian perannya, peserta didik saling mengungkapkan pendapatnya tentang bagaimana supaya kelompok mereka bisa menjalankan tugas dengan baik Keberanian: Pada saat pelaksanaan Guru Memanggil dan membimbing para peserta didik/kelompok yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan. Peserta didik telah siap sudah tidak ada yang menunjukkan eraguan atau takut tidak berani tampil Keaktifan Fisik dan pengalaman: Pada saat pelaksanaan drama peserta didik belajar berbicara, memperagakan naskah dan
---	--	--	---

		<p>h. Refleksi: Guru bersama peserta didik menyimpulkan hasil pembelajaran, Ibu Fatna memberikan kesempatan beberapa peserta didik untuk mengungkapkan kesimpulan dan ditutup dengan kesimpulan beliau sendiri sebagai penguatan materi</p> <p>i. Mengkomunikasikan pendapat: Guru mempersilahkan jika ada yang bertanya dan ada 2 peserta didik yang berani bertanya dengan berdiri tanpa mengangkat tangannya</p> <p>j. Memberi tugas sebagai bahan pendalaman materi.</p>	<p>mengungkapkan materi tanpa teks</p> <p>e. Melakukan Pengamatan: Peserta didik yang lain menjadi pengamat dan mengikuti peraga peran dengan seksama</p> <p>f. Pemecahan Masalah: Setelah pelaksanaan drama atau bermain peran, semua peserta didik kembali ke tempat duduk masing-masing. Guru memberikan Lembar Kerja Siswa berisi pertanyaan-pertanyaan tentang materi yang baru dipaparkan. Lembar Kerja berisi soal-soal yang harus dikerjakan siswa bersama kelompoknya. Ada 5 kelompok belajar dan semua mendiskusikan LKS, guru mendampingi apabila ada pertanyaan yang kurang bisa difahami</p> <p>Memberi Komentar : Setelah mengerjakan, Lembar kerja yang sudah selesai dikumpulkan dan masing-masing perwakilan kelompok membacakan hasilnya didepan kelas masing-masing perwakilan kelompok lain atas perintah guru memberikan tanggapan sederhana. Misalnya : "Kelompok kami sependapat dengan jawaban Kelompok X, bahwa Kegiatan Ekonomi ada 3 yaitu produksi, konsumsi dan distribusi. Dll Mengajak peserta didik untuk merangkum atau menyimpulkan proses pembelajaran yang sudah dilakukan. Peserta didik diberi kebebasan menyampaikan pendapat, guru memancing supaya peserta didik mau berbicara dengan pemberian poin plus bag</p>
--	--	--	--

			yang mau berpendapat. Beberapa peserta didik mengungkapkan pendapatnya dan guru menanggapi dengan baik, tidak menyalahkan, tidak menertawakan.
3	Implikasi hasil <i>active learning</i> Pada Mata Pelajaran IPS di Kelas V	<ul style="list-style-type: none"> a. Peningkatan kemampuan memahami pelajaran melalui pemerolehan pengalaman yang dialami indra saat bermain peran karena bermain peran menjadikan peserta didik perlu memahami, menghayati, menghafal sekenario. b. Hasil belajar yang meningkat, baik Penilaian Harian, Penilaian Tengah Semester dan Penilaian Akhir Semester, nilai peserta didik mencapai KKM yaitu diatas 75 bahkan salah satu peserta didik berhasil menjadi Kontingen KSM Jawa Timur Cabang IPS c. Motivasi dan minat belajar peserta didik tinggi hal ini salah satunya ditunjukkan dengan kemauan peserta didik mendiskusikan naskah yang sudah diberikan guru sebelum pelaksanaan, dalam hal ini peserta didik nampak sudah mempersiapkan diri untuk proses kegiatan belajar mengajar, selain itu dalam proses kegiatan belajar mengajar peserta didik semangat dan tidak jenuh d. Menjadikan peserta didik fokus dan perhatian terhadap kegiatan belajar mengajar yaitu dengan kegiatan menyimak drama yang diperankan kelompok lain untuk kepentingan mengerjakan soal yang akan diberikan guru diakhir pembelajaran 	<ul style="list-style-type: none"> a. Kemampuan mengingat dan menangkap materi melalui pelibatan indra dengan media visual berupa kartu bergambar karena melalui gambar peserta didik lebih mudah mengingat. b. Hasil belajar yang meningkat, baik Penilaian Harian, Penilaian Tengah Semester dan Penilaian Akhir Semester, nilai peserta didik mencapai KKM yaitu diatas 75 c. Antusias yang tinggi pada kegiatan belajar mengajar salah satunya dengan menunjukkan perhatian saat dijelaskan dan mengikuti langkah-langkah strategi secara aktif dan utuh d. Konsentrasi penuh pada materi karena harus mengikuti per step sehingga tidak ketinggalan dari temannya. e. Aktif dan semangat dalam belajar sehingga kelas nampak ramai gaduh karena keseruan bermain f. Melatih Kemampuan sosialisasi melalui permainan berkelompok mengharuskan kelompok juga mengatur cara bagaimana bisa kompak dan menang

		<p>e. Menumbuhkan sikap peserta didik yang Bertanggung jawab dalam tugas misalnya munculnya rasa ingin menuntaskan tugas secara kelompok demi menjadi kelompok terbaik juga adanya rasa kompetitif</p> <p>f. Menumbuhkan Kerjasama antar peserta didik melalui pembentukan tim</p> <p>g. Meningkatkan rasa tanggung jawab peserta didik terhadap pembelajarannya sendiri dan juga pembelajaran orang lain.</p> <p>h. Melatih kemampuan peserta didik Menerima keragaman dan menjalin hubungan sosial yang baik dalam hubungan dengan belajar</p> <p>i. Kemampuan adaptasi yang bagus ketika sudah dibentuk kelompok maka peserta didik nampak berusaha dan segera membaaur dengan kelompoknya ntuk membahas tugas yang diberikan guru</p>	<p>g. Kemampuan reflek dan kritis yaitu sikap yang ditunjukkam peserta didik ketika dalam permainan <i>Card Sort</i> adalah kemampua reflek/respon terhadap lingkungan untuk mencari dan menentukan pasangan dari kartu yang dibawanya, secara fisik hal ini juga merupakan perkembangan ketrampilan gerak fisik yang bagus bagi peserta didik</p>
--	--	---	--

Berdasarkan perbandingan kedua situs tersebut, dapat ditemukan hasil analisis lintas kasus sebagai berikut:

1. Model *Active Learning* pada Mata Pelajaran IPS di kelas V

a. Persamaan

Dalam penerapan Model *Active Learning* di kedua lembaga sama-sama melakukan 3 tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi.

1) Perencanaan

Dalam perencanaan penerapan Model *Active Learning* di kedua lembaga, guru sama-sama melaksanakan pemetaan materi dan pemilihan strategi yang tepat dari materi tersebut dengan strategi *Active Learning*, dan guru juga sama-sama membuat dan menyiapkan RPP sesuai strategi *Active Learning* yang akan diterapkan, selain itu di kedua lokasi penelitian sama-sama menyiapkan komponen dan media pembelajaran yang akan digunakan dalam pelaksanaan strategi *Active Learning* tersebut

2) Pelaksanaan

Dalam perencanaan penerapan Model *Active Learning* di kedua lembaga, guru sama-sama merancang kegiatan belajar mengajar dalam 3 tahapan. Tahap pertama kegiatan pendahuluan yang berisi apersepsi, motivasi dan pemberian petunjuk kegiatan belajar mengajar, Tahap Kedua yaitu tahap

pelaksanaan strategi *Active Learning* sesuai dengan RPP yang telah disusun dan tahap ketiga yakni Penutup yang berisi kegiatan penarikan kesimpulan, pemberian tugas lanjutan untuk memperdalam materi, dan refleksi

3) Evaluasi

Pelaksanaan model *Active Learning* di kedua lembaga sama-sama diakhiri dengan kegiatan evaluasi yaitu kegiatan untuk mengetahui pemahaman peserta didik. Evaluasi tersebut dalam bentuk evaluasi proses dan evaluasi hasil. Evaluasi proses yaitu guru selama proses pembelajaran menilai sikap peserta didik sedangkan evaluasi hasil yaitu kegiatan evaluasi yang dilakukan setelah proses pembelajaran.

b. Perbedaan

1) Perencanaan

Perbedaan dalam perencanaan penerapan Model *Active Learning* di kedua lokasi yaitu dalam menyusun dan menyiapkan RPP yang sesuai dengan strategi *Active Learning* yang akan diterapkan. Guru MI Al Huda Karang Sari Rejotangan Tulungagung menyusun RPP sendiri sedangkan Guru MI Darussalam 01 Aryojeding Rejotangan Tulungagung menyusun RPP dengan mengedit RPP yang telah diperoleh dari hasil MGMP Kecamatan.

2) Pelaksanaan

Dalam pelaksanaan penerapan Model *Active Learning* di kedua lembaga perbedaannya adalah pada pelaksanaan sintak/langkah-langkah model pembelajaran aktif yang diterapkan. Di MI Al Huda Karang Sari Rejotangan Tulungagung guru melaksanakan dan mengembangkan pembelajaran sesuai dengan RPP yang dirancang yaitu strategi bermain peran sedangkan di MI Darussalam 01 Aryojeding Rejotangan Tulungagung guru melaksanakan dan mengembangkan pembelajaran sesuai dengan RPP yang dirancang yaitu strategi *Card Sort*

3) Evaluasi

2. Implementasi *Active Learning* pada Mata Pelajaran IPS di Kelas V

a. Persamaan

1) Komunikasi

Dalam Implementasi *Active Learning* pada Mata Pelajaran IPS di Kelas V di kedua lokasi penelitian sama-sama terjadi komunikasi aktif yaitu proses penuturan informasi baik antar sesama peserta didik maupun antara guru dengan peserta didik. Jadi situasi pembelajaran tidak hanya pasif ataupun berlangsung satu arah. Misalnya komunikasi antara peserta didik yang bertanya pada guru tentang langkah-langkah pembelajaran, komunikasi ketika peserta didik

menyampaikan kesimpulan, komunikasi antar peserta didik ketika membahas tugas kelompok, membagi peran, dan menyampaikan ide.

2) Interaksi (Mempengaruhi)

Implementasi *Active Learning* pada mata pelajaran IPS kelas V juga memuat interaksi, di kedua lokasi penelitian sama-sama terjadi proses interaksi yaitu keadaan saling mempengaruhi antar peserta didik dalam kelompok misalnya dalam pembagian peran dan tugas terjadi interaksi siapa saja pemain, atau interaksi pembagian tugas tentang siapa yang menulis tugas, siapa yang mengerjakan, siapa yang akan membacakan didepan kelas, hal itu melalui interaksi antar anggota kelompok. Selain itu interaksi antar kelompok misalnya dalam menanggapi komentar saat presentasi hasil diskusi, kemudian interaksi antara guru dengan peserta didik dan sebaliknya.

3) Diskusi

Dalam implementasi *Active Learning* pada Mata Pelajaran IPS di kelas V di kedua lokasi sama-sama terdapat aktivitas diskusi. Diskusi tersebut adalah interaksi dan komunikasi tentang suatu topik berupa intruksi guru. Diskusi dilakukan dalam kelompok yang

beranggotakan 4-6 peserta didik dan berlangsung secara otomatis setelah guru memberikan tugas, jadi dalam mengerjakan tugas tidak secara individu namun melalui diskusi dan musyawarah. Pada beberapa kelompok yang belum menemui hasil kesepakatan, guru membantu menjadi penengah dan peserta didik mengikuti saran dari guru. Dalam proses diskusi meskipun dari 5 anak, dimungkinkan ada 1 yang masih pasif belum berani berpendapat dan ikut-ikutan saja, tapi mereka sudah mendapat pengalaman berinteraksi dengan orang lain. Guru memotivasi masing-masing siswa untuk berani mengeluarkan dan menyampaikan ide.

4) Melakukan Pengamatan

Dalam implementasi *Active Learning* pada Mata Pelajaran IPS di kelas V di kedua lokasi sama-sama melakukan pengamatan. Pengamatan adalah kegiatan melihat dengan seksama melalui indra baik melalui mendengar, melihat, membaca atau memegang sesuatu objek. Pada saat pemeranan peserta didik yang tidak bermain menjadi pengamat terhadap lakon yang sedang diperagakan. Pada saat pelaksanaan *Card Sort* ketika peserta didik mendapat kertas/kartu dari guru

langsung melakukan pengamatan terhadap kartu tersebut dengan seksama. Pada saat anggota menempel kartu, peserta didik lain dalam anggota juga melakukan pengamatan terhadap hasil jawaban temannya, kemudian melanjutkannya dengan jawaban yang benar pula.

5) Keaktifan fisik

Dalam implementasi *Active Learning* pada Mata Pelajaran IPS di kelas V dikedua lokasi sama-sama melibatkan aktivitas fisik sehingga peserta didik tidak hanya duduk diam di tempat duduk melainkan terlibat dan bergerak dalam kelas sehingga suasana kelas penuh gairah dan ramai. Misalnya dalam pemeranan ada peserta didik yang jadi pelakon, kemudian ada kegiatan diskusi dilanjutkan pembacaan jawaban didepan kelas.

6) Memberi komentar

Dalam implementasi *Active Learning* pada Mata Pelajaran IPS di kelas V dikedua lokasi sama-sama ada proses memberi komentar yaitu pada saat pembacaan jawaban kelompok didepan kelas, ada anggotadari kelompok lain yang memberikan komentarnya dan mengomentari hasil diskusi dari kelompok itu.

Misalnya seperti komentar: “*Jawaban dari kelompok kami hamper sama dengan jawaban kelompok anda*”

7) Keterlibatan langsung

Dalam implementasi *Active Learning* pada Mata Pelajaran IPS di kelas V dikedua lokasi sama-sama melakukan pembelajaran dengan keterlibatan langsung peserta didik. Peserta didik memiliki aktivitas yang kesemuanya mereka terlibat langsung tidak hanya membayangkan namun juga berperan. Misalnya dalam *Card Sort* masing-masing peserta didik mendapatkan kartu yang sama dan tugas yang sama.

8) Kerjasama

Dalam implementasi *Active Learning* pada Mata Pelajaran IPS di kelas V dikedua lokasi sama-sama terjadi proses kerja sama dalam kelompok. Misalnya kerjasama dalam menempel kartu supaya cepat selesai dalam tugasnya peserta didik mengatur rencana dan tidak individual, ada juga kerja sama dalam bermain peran, beberapa peserta didik menunjukkan kemauan menjelaskan kepada anggota lain yang belum faham supaya kelompoknya lances dalam mengerjakan perintah guru.

3. Implikasi *Active Learning* pada Mata Pelajaran IPS di kelas V

a. Persamaan

- 1) Peningkatan kemampuan mengingat dan pemahaman materi

Implikasi *Active Learning* pada Mata Pelajaran IPS di kelas V di kedua lokasi penelitian sama-sama dapat meningkatkan kemampuan mengingat dan pemahaman materi. Kemampuan mengingat dan memahami ini terbentuk dari keterlibatan langsung. Misalnya dalam materi ekonomi, peserta didik dalam bermain peran karena memerankan dan mengungkapkan secara berulang-ulang baik dalam latihan maupun dalam penampilan menjadikan peserta didik lebih mudah mengingat dan memahami materi yang sedang ia bahas.

- 2) Peningkatan hasil belajar

Implikasi *Active Learning* pada Mata Pelajaran IPS di kelas V di kedua lokasi penelitian sama-sama meningkatkan hasil belajar peserta didik yaitu terlihat dari pemerolehan nilai di atas KKM 75 baik nilai dari penilaian harian maupun penilaian akhir semesternya

- 3) Kemampuan kritis dan analisis terhadap suatu masalah/soal

Dari hasil penelitian, dapat diketahui bahwa melalui penerapan *Active Learning* pada Mata Pelajaran IPS di

kelas V dikedua lokasi penelitian sama-sama meningkatkan Kemampuan kritis dan analisis terhadap suatu masalah/soal yaitu melalui pengamatan yang dilakukan peserta didik misalnya menganalisis soal yang diberikan guru kepada peserta didik, selain itu sikap kritis juga tergambar dari proses diskusi peserta didik dalam kelompok

4) Motivasi dan minat yang tinggi

Berdasarkan temuan penelitian, penerapan *Active Learning* pada Mata Pelajaran IPS di kelas V dikedua lokasi penelitian sama-sama menumbuhkan motivasi dan minat yang tinggi dalam kegiatan belajar mengajar. Peserta didik antusias dan semangat dalam belajar, tidak menunjukkan sikap acuh/cuek bahkan beberapa sering bertanya kepada guru maupun temannya tentang hal yang belum mereka fahami.

5) Fokus dan konsentrasi dalam kegiatan belajar mengajar

Penerapan *Active Learning* pada Mata Pelajaran IPS di kelas V dikedua lokasi penelitian sama-sama mengarahkan konsentrasi peserta didik terfokus pada pembelajaran. di masing-masing lembaga tidak ada peserta didik yang keluar kelas atau bergurau sendiri dengan temannya.

6) Membangun ketrampilan kerjasama antar peserta didik

Melalui pembagian kelompok, penerapan *Active Learning* pada Mata Pelajaran IPS di kelas V di kedua lokasi penelitian sama-sama menjadikan peserta didik aktif bekerja sama dalam kelompoknya. Guru sama-sama memberikan sebuah tugas kemudian peserta didik bersama kelompoknya membahas dan bekerjasama dalam mengerjakan tugas tersebut. Guru mendampingi proses pembelajaran dan membebaskan peserta didik bereksplorasi bersama kelompoknya

7) Melatih kemampuan sosialisasi antar peserta didik

Penerapan *Active Learning* pada Mata Pelajaran IPS di kelas V di kedua lokasi penelitian sama-sama melatih kemampuan sosialisasi antar peserta didik melalui interaksi yang terjadi pada saat proses kegiatan belajar mengajar

b. Perbedaan

Yaitu melalui keterlibatan langsung dan penghayatan materi oleh peserta didik MI Al Huda Karang Sari Rejotangan Tulungagung dengan *Active Learning* tipe bermain peran, dan melalui analisis gambar/kartu oleh peserta didik MI Darussalam 01 Aryojeding Rejotangan Tulungagung

D. Proposisi

Proposisi penelitian tentang penerapan model *Active Learning* pada mata pelajaran IPS adalah sebagai berikut:

1. Proposisi model *active learning* pada mata pelajaran IPS Kelas V
 - P.1 Mata pelajaran IPS dengan model *Active Learning* akan efektif dan efisien jika seorang guru membuat perencanaan yang baik, RPP yang sesuai dan matang, dan pelaksanaan yang sesuai RPP serta ditutup dengan evaluasi dan refleksi
2. Proposisi implementasi *active learning* pada mata pelajaran IPS Kelas V
 - P.2 Implementasi *active learning* pada mata pelajaran IPS Kelas V yang baik setidaknya harus memuat Komunikasi, Interaksi, diskusi, melakukan pengamatan, keaktifan fisik, keterlibatan langsung dan kerjasamamenanggapi/memberi komentar dan refleksi
3. Proposisi implikasi model *active learning* pada mata pelajaran IPS Kelas V
 - P.3 Implikasi model *active learning* pada mata pelajaran IPS Kelas V dikatakan berhasil setidaknya apabila menunjukkan indikator-indikator peningkatan kemampuan mengingat dan memahami materi, peningkatan hasil belajar, kemampuan kritis dan analisis terhadap suatu masalah/soal, menumbuhkan motivasi dan minat belajar yang tinggi, memusatkan fokus dan konsentrasi dalam kegiatan belajar mengajar, membangun keterampilan kerjasama

antar peserta didik, melatih kemampuan sosialisasi antar peserta didik