

BAB V

PEMBAHASAN

Setelah data dipaparkan dan menghasilkan temuan-temuan maka kegiatan selanjutnya adalah mengkaji hakikat dan makna temuan penelitian. Masing-masing temuan penelitian akan dibahas mengacu pada teori dan pendapat para ahli yang sesuai, agar benar-benar dapat menjadikan setiap temuan tersebut kokoh dan layak untuk dibahas.

A. Model Pembelajaran *Active Learning* pada Mata Pelajaran IPS di MI Al Huda Karang Sari Rejotangan dan MI Darussalam 01 Aryojeding

Dalam perencanaan penerapan Model *Active Learning* di kedua lokasi penelitian, 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. Guru Kelas V MI Al Huda Karang Sari Rejotangan ketika menerapkan salah satu strategi yaitu bermain peran untuk muatan pelajaran IPS melakukan perencanaan berupa Pemilihan masalah, pembuatan RPP secara mandiri, Penyusunan tahap-tahap bermain peran beserta skenarionya kemudian membentuk kelompok dan membagikan scenario tersebut 2 hari sebelum pemeranan, kegiatan perencanaan sebagaimana tersebut sesuai dengan pendapat Subari bahwa langkah-langkah penerapan bermain peran adalah (1) Pemilihan masalah,

guru mengemukakan masalah yang diangkat dari kehidupan peserta didik agar mereka dapat merasakan masalah itu dan terdorong untuk mencari penyelesaiannya; (2) Pemilihan peran, memilih peran yang sesuai dengan permasalahan yang akan dibahas, mendeskripsikan karakter dan apa yang harus dikerjakan oleh para pemain.; (3) Menyusun tahap-tahap bermain peran, dalam hal ini guru telah membuat dialog tetapi siswa dapat juga menambahkan dialog sendiri.¹

Sedangkan Guru Kelas V MI Darussalam 01 Aryojeding Rejotangandalam mempersiapkan dan merencanakan Model Pembelajaran *Active Learning* pada Mata Pelajaran IPS langkah pertama adalah pemetaan materi-materi IPS kemudian menentukan strategi yang akan diterapkan. Salah satu strategi tersebut ialah *Card Sort* kemudian Guru menyusun RPP bias membuat sendiri ataupun mengedit dari RPP yang telah disusun melalui MGMP Kecamatan kemudian menyiapkan media pembelajaran yaitu berupa kartu gambar. Persiapan tersebut sebagaimana disampaikan Djuhaeni Perencanaan pembelajaran adalah persiapan mengajar yang berisi hal-hal yang perlu atau harus dilakukan oleh guru dan siswa dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran yang antara lain meliputi unsur-unsur: pemilihan materi, metode, media, dan alat evaluasi.²

Kemudian dalam pelaksanaan model Pembelajaran *Active Learning* pada Mata Pelajaran IPS di MI Al Huda Karang Sari Rejotangan yaitu dengan strategi bermain peran. Menurut Subari pelaksanaan bermain peran adalah

¹E. Mulyasa, *Menjadi Guru Profesional*, (Bandung; PT Remaja Rosda Karya), 43

²Djuhaeni H. *Hakikat Perencanaan Pembelajaran*, (Slide Presentasi, 2009), 1

pemilihan masalah, pemilihan peran, menyusun tahap-tahap bermain peran, menyiapkan pengamat, pemeranan, diskusi dan evaluasi, pengambilan keputusan yang telah dilakukan dengan kesimpulan³ hal ini sesuai dengan rancangan yang dibuat oleh Guru Kelas V MI Al Huda Karang Sari Rejotangan. Selanjutnya dalam pelaksanaan model Pembelajaran *Active Learning* pada Mata Pelajaran IPS di MI Darussalam 01 Aryojeding Guru Kelas V membuat suatu inovasi yang berbeda dalam pelaksanaan langkah-langkah *Card Sort*, yaitu Guru membagi peserta didik menjadi 4 kelompok Guru menempel 2 jenis kertas dipapan tulis. 1 kertas tempat menempel. 1 kertas tempat menulis deskripsi kartu. Guru membuat kartu yang memiliki 3 jenis karakteristik/konsep. Guru mengacak kartu dalam sebuah kardus. Guru membagikan kepada peserta didik masing-masing 1 kartu secara acak. Guru memberikan waktu kepada peserta didik untuk menganalisis bersama kelompok tentang gambar yang dipegang. 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. Setelah itu Guru membahas hasil karya peserta didik masing-masing kelompok diikuti seluruh peserta didik.

Hal ini berbeda dengan pendapat Zaini bahwa langkah-langkah *Card Sort* adalah guru menuliskan materi dan bagian-bagiannya ke dalam kertas karton atau yang lainnya secara terpisah. Kertas diacak dan setiap siswa

³ Subari, Strategi Bermain Peran dalam Pembelajaran di Taman Kanak-Kanak (Malang, Lokakarya TK Negeri Pembina, 1994), 95

diberikan kesempatan untuk mengambil satu kertas, atau beberapa siswa mengambil kertas tersebut lalu membagikannya satu persatu pada teman-temannya. Setelah siswa memegang kertas tersebut, kemudian mencari pasangan siswa lain dalam kelompok berdasarkan kategori yang tertulis. Jika seluruh siswa sudah dapat menemukan pasangannya berdasarkan kategori yang tepat, mintalah mereka berjajar secara urut kemudian salah satu menjelaskan kategori kelompoknya⁴

Inovasi dari langkah-langkah pembelajaran tersebut efektif diterapkan karena gurulah yang mengetahui situasi, latar belakang, karakteristik, latar/konteks pembelajaran sehingga sebagaimana diungkapkan Subini Guru mempunyai tugas merumuskan tujuan pembelajaran atau indikatornya, menyusun materi pembelajaran, strategi pembelajaran yang sesuai dengan minat, kebutuhan dan perkembangan peserta didik. Guru juga memilih metode dan media yang bervariasi serta menyusun alat evaluasi.⁵

B. Implementasi Pembelajaran *Active Learning* pada Mata Pelajaran IPS di MI Al Huda Karang Sari Rejotangan dan MI Darussalam 01 Aryojeding

Berdasarkan temuan penelitian di MI Al Huda Karang Sari Rejotangan dan MI Darussalam 01 Aryojeding Rejotangan bahwa Implementasi strategi *Active Learning* pada Mata Pelajaran IPS yang dilaksanakan oleh guru kelas V di MI Al Huda Karang Sari Rejotangan Tulungagung dan MI Darussalam 01 Aryojeding Rejotangan Tulungagung memuat kegiatan komunikasi, interaksi,

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

5 Zaini, *Pengembangan Kurikulum...*, 130

langsung/pengalaman, diskusi, melakukan pengamatan, keaktifan fisik, keterlibatan, kerjasama, menanggapi/memberi komentar dan refleksi.

Hal ini sesuai dengan pendapat Sukandi yang menyebutkan diantara karakteristik yang menunjukkan terlaksananya *Active Learning* dalam pembelajaran adalah situasi keaktifan yang terjalin antara guru dan peserta didik. Dan untuk mewujudkan hal itu, pelaksanaan *Active Learning* adalah melalui pengalaman, Interaksi, Komunikasi dan Refleksi.⁶

Hal senada juga disampaikan Derajat Kegiatan pengajaran dalam konteks *active learning* tentu selalu melibatkan peserta didik secara *active* untuk mengembangkan kemampuan dan penalaran seperti memahami, mengamati, menginterpretasikan konsep, merancang penelitian, melaksanakan penelitian, mengkomunikasikan hasilnya dan seterusnya, dengan mengikuti prosedur atau langkah-langkah yang teratur dan urut⁷

1) Komunikasi

Dalam Implementasi *Active Learning* pada Mata Pelajaran IPS di Kelas V dikedua 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 jika ada yang terlewat atau tidak faham dengan pertanyaan “Pak Setelah

⁶ Ujang Sukandi, *Belajar Aktif dan Terpadu*, (Jakarta: The British Council, 2001),
⁷ Daradjat Zakiah. 1995. *Metodik Pengajaran Aktif untuk Pendidikan Agama Islam*.

ini bagaimana? Pak apakah dikerjakan sendiri atau berkelompok?”, komunikasi ketika peserta didik menyampaikan kesimpulan didepan kelas, meskipun masih malu-malu dan enggan tapi guru tetap memotivasi untuk melatih keberanian peserta didik, guru juga melarang peserta didik lain apabila ada yang menertawakan atau menyoraki, ada pula komunikasi bertukar pendapat tentang jawaban, membagi peran, dan menyampaikan ide.

Temuan diatas sesuai dengan pernyataan Sukandi bahwa Melalui *Active Learning* akan memicu Pengungkapan pikiran dan perasaan, baik secara lisan maupun tulisan, yang merupakan kebutuhan setiap manusia dalam rangka mengungkapkan dirinya untuk mencapai kepuasan. Pengungkapan pikiran, baik dalam rangka mengemukakan gagasan sendiri maupun menilai gagasan orang lain, akan memantapkan pemahaman seseorang tentang apa yang sedang dipikirkan atau dipelajari. 8

2) Interaksi

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 dalam1 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.

Temuan diatas sebagaimana yang disampaikan Sukandi Belajar aktif berpotensi meningkatkan kualitas karena selalu terdapat proses suasana diskusi dengan orang lain, berdiskusi, saling bertanya dan mempertanyakan, dan atau saling menjelaskan. Pada saat orang lain mempertanyakan pendapat kita atau apa yang kita kerjakan, maka kita terpacu untuk berpikir menguraikan lebih jelas lagi sehingga kualitas pendapat itu menjadi lebih baik. Diskusi, dialog dan tukar gagasan akan membantu anak mengenal hubungan-hubungan baru tentang sesuatu dan membantu memiliki pemahaman yang lebih baik. Anak perlu berbicara secara bebas dan tidak terbayang-bayangi dengan rasa takut sekalipun dengan pernyataan yang menuntut (alasan/argumen). Argumen dapat membantu mengoreksi pendapat asalkan didasarkan pada bukti. 9

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

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

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.

Temuan diatas sesuai dengan yang diungkapkan oleh Melvin L. Silberman tentang *Active Learning* 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 menggambarkannya sendiri, mencontohkan, mencobakan ketrampilan dan melaksanakan tugas sesuai dengan pengetahuan yang telah mereka miliki.¹⁰

4) Melakukan Pengamatan

Dalam implementasi *Active Learning* pada Mata Pelajaran IPS di kelas V di kedua lokasi sama-sama melakukan pengamatan. Pengamatan

¹⁰ Melvin Silberman, *Active Learning; 101 Cara Belajar Siswa Aktif*, (Bandung; Nuansa Cendekia, 2016), 26

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.

Terkait dengan pengamatan, Dimiyati mengungkapkan Konsep *active learning* atau cara belajar siswa aktif, dapat diartikan sebagai anutan pembelajaran yang mengarah pada pengoptimalisasian pelibatan intelektual dan emosional siswa dalam proses pembelajaran, diarahkan untuk membelajarkan siswa bagaimana belajar memperoleh dan memproses perolehan belajarnya tentang pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai melalui banyak kegiatan baik pengamatan, percobaan, pemeranan¹¹

5) Keaktifan fisik

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

¹¹ Mudjiono Dimiyanti, *Belajar Dan Pembelajaran*, (Jakarta:PT Rineka Cipta, 1999),115.

berpartisipasi aktif dalam proses pengajaran, dengan menempatkan kedudukan peserta didik sebagai subyek, dan sebagai pihak yang penting dan merupakan inti dalam kegiatan belajar mengajar.¹² Hal tersebut sebagaimana dilakukan pada MI Al Huda Karang Sari pada pembelajaran IPS, secara fisik peserta didik melakukan kegiatan berupa permainan peran di depan kelas dengan segera gerak tubuh dan verbalnya, jadi tidak hanya duduk ditempat duduk saja, meskipun 3 kelompok menjadi pengamat namun diakhir pembelajaran pengamat juga menyampaikan hasil diskusinya di depan kelas, dan pada saat proses diskusi beberapa peserta didik juga memiliki ekspresi yang bermacam-macam.

Sama halnya dengan peserta didik MI Darussalam 01 Aryojeding, kegiatan fisik bahkan lebih terlihat melalui pembelajaran *Card Sort*, seluruh peserta didik mendapatkan kartu yang harus ditempel di papan tulis dan juga karena berupa kompetisi suasana kelas sangat ramai dan aktif.

6) Keterlibatan Langsung atau Pengalaman

Dalam implementasi *Active Learning* pada Mata Pelajaran IPS di kelas V di kedua 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. Pengalaman yang didapatkan peserta didik MI Al Huda

¹²Ahmad Rohani HM, *Pengelolaan Pengajaran*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 1995),61-62

Karangsari adalah melalui Strategi Bermain Peran. Menurut Prasetyo Pembelajaran dengan *role playing* merupakan suatu aktivitas yang dramatic melalui pengalaman indra, biasanya ditampilkan oleh sekelompok kecil siswa, bertujuan mengeksplorasi beberapa masalah yang ditemukan untuk melengkapi partisipasi dan pengamat dengan pengalaman belajar yang nantinya dapat meningkatkan pemahaman¹³. Jadi pengalaman yang diperoleh peserta didik MI Al Huda Karangsari adalah melalui pemeranan aktivitas yang dalam hal ini pada mata pelajaran IPS adalah memerankan kegiatan ekonomi, dengan penghayatan dan pemahaman yang baik, akan meningkatkan aspek pengetahuan dan keterampilan peserta didik melalui pengalaman tersebut.

Berbeda dengan MI Al Huda Karangsari, guru MI Darussalam 01 Aryojeding mengembangkan pengalaman belajar aktif peserta didik melalui strategi *Card Sort*. Dalam penerapan strategi ini melibatkan seluruh peserta didik sejumlah 31 dalam 5 kelompok sehingga seluruh peserta didik terlibat langsung dan aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini sebagaimana diungkapkan Fadhil Ciri khas dari pembelajaran aktif model *Card Short* ini adalah siswa mencari bahan sendiri atau materi yang sesuai dengan kategori kelompok yang diperolehnya dan siswa mengelompok sesuai kartu indeks yang diperolehnya. Kelebihan strategi ini adalah dapat melibatkan peserta didik untuk terlibat langsung dalam

13 Anang Prasetyo. 2001. *Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. Siswa kelas II SLTP N 3 Driyono Gresik*. Buletin Pelangi Pendidikan. Edisi IV.

pembelajaran dalam jumlah banyak. Dengan demikian siswa menjadi aktif dan termotivasi dalam proses belajar mengajar¹⁴

7) Kerjasama

Salah satu tujuan pembelajaran IPS SD/ Sederajat adalah agar peserta didik memiliki kemampuan untuk berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, ditingkat lokal, nasional dan global.¹⁵ Oleh karena itu bentuk kegiatan kerjasama sedini mungkin hendaknya diperkenalkan kepada peserta didik. Dalam implementasi *Active Learning* pada Mata Pelajaran IPS di kelas V di MI Al Huda Karang Sari terjadi proses kerja sama dalam kelompok pada saat pembelajaran. Misalnya kerjasama dalam menempel kartu *Card Sorts* supaya cepat selesai dalam tugasnya peserta didik, kerjasama melatih peserta didik mengatur rencana dan tidak individual, sedangkan bentuk kerjasama peserta didik MI Darussalam 01 Aryojeding misalnya kerja sama dalam bermain peran, beberapa peserta didik menunjukkan kemauan menjelaskan kepada anggota lain yang belum faham supaya kelompoknya lancar dalam mengerjakan perintah guru.

C. Implikasi Pembelajaran *Active Learning* pada Mata Pelajaran IPS di MI Al Huda Karang Sari Rejotangan dan MI Darussalam 01 Aryojeding

Berdasarkan temuan penelitian di MI Al Huda Karang Sari Rejotangan dan MI Darussalam 01 Aryojeding Rejotangan bahwa implikasi dari

¹⁴Fadeh. 2009. *Aplikasi Metode Card Sorts dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*. Tesis, Universitas Muhammadiyah Yogyakarta, 2013.

¹⁵Yaba. 2006. *Ilmu Pengetahuan Sosial 1*. (Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar. Makassar), 32

penerapan *Active Learning* pada Mata Pelajaran IPS yang dilaksanakan oleh guru diantaranya adalah peningkatan kemampuan mengingat dan memahami materi misalnya dalam kegiatan bermain peran pemerolehan kemampuan mengingat adalah melalui pengalaman langsung yang dilaksanakan oleh peserta didik sehingga pengetahuan tidak terbatas pada tekstual saja melainkan juga melalui proses pemahaman, penghayatan, membaca teks berulang sampai hafal, menirukan proses peran menjadikan pembelajaran lebih bermakna bagi peserta didik, atau melalui kegiatan *Card Sort*, pemahaman dan ingatan peserta didik lebih baik karena belajar melalui aktivitas fisik dan penggunaan media visual berupa kartu, peningkatan hasil belajar ditunjukkan dengan pemerolehan nilai akhir/akumulasi peserta didik yang 99% mencapai KKM 75, kemampuan kritis dan analisis terhadap suatu masalah/soal melalui proses diskusi kelompok, menumbuhkan motivasi dan minat belajar yang tinggi ditunjukkan dengan sikap ingin tahu, kegembiraan, dan semangat dalam belajar, meskipun ada beberapa peserta didik yang nampak acuh diawal, namun pada tahap selanjutnya mulai menunjukkan keikutsertaannya baik karena tuntutan dari teman kelompoknya maupun karena ketertarikan sendiri, memusatkan fokus dan konsentrasi dalam kegiatan belajar mengajar, membangun keterampilan kerjasama antar peserta didik melalui kelompok seperti pada saat pembagian peran peserta didik secara otomatis sebelum arahan guru sudah berdiskusi dalam memilih pelakon atau pemeran dan mempunyai tekad yang kuat untuk menampilkan

yang terbaik sehingga sudah tidak nampak individualism dan menonjolkan sikap kerja sama, melatih kemampuan sosialisasi antar peserta didik.

Hal ini sesuai dengan pendapat Mulyasa bahwa salah satu tujuan *Active Learning* ialah membekali peserta didik dengan kecakapan (*life skill* atau *life competency*) yang sesuai dengan lingkungan hidup dan kebutuhan peserta didik, misalnya pemecahan masalah secara reflektif sangat penting dalam kegiatan belajar yang dilakukan melalui kerjasama secara demokratis.¹⁶

Hal senada juga disampaikan oleh Sumantri bahwa tujuan dari penggunaan *active learning* bagi siswa adalah untuk memotivasi siswa, untuk menarik minat dari perhatian siswa, memberikan kesempatan pada siswa untuk mengeksplorasi situasi dimana mereka mengalami emosi, perbedaan pendapat, dan permasalahan dalam lingkungan kehidupan sosial siswa/anak, menarik siswa untuk bertanya, mengembangkan kemampuan komunikasi siswa dan melatih siswa untuk aktif dalam kehidupan nyata¹⁷

Selain itu menurut Hamalik adapun fungsi dari Pembelajaran aktif adalah sebagai berikut:

1. Mendorong adanya keterlibatan siswa secara fisik, mental, emosional, intelektual, dan personal dalam proses belajar,
2. Merangsang keaktifan siswa mengenal, memahami, menganalisis, berbuat, memutuskan, dan berbagai kegiatan belajar lainnya yang mengandung unsur kemandirian yang cukup tinggi,

¹⁶E. Mulyasa, *Kurikulum Berbasis Kompetensi*, (Bandung:Rosda Karya, Cet III, 2003), 4

¹⁷Mulyani Sumantri, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung: Maulana, 2001), 47

3. Melatih konsentrasi peserta didik tanpa perintah dalam menciptakan suasana belajar yang serasi, selaras dan seimbang dalam proses belajar dan pembelajaran,
4. Mengusahakan agar keterlibatan siswa dalam mengajukan prakarsa, memberikan jawaban atas pertanyaan guru, mengajukan pertanyaan/masalah dan berupaya menjawabnya sendiri, menilai jawaban dari rekannya, dan memecahkan masalah yang timbul selama berlangsungnya proses belajar mengajar tersebut¹⁸

Disamping itu implikasi terkait dengan konsentrasi dan perhatian terhadap pembelajaran sebagaimana disampaikan Hartono bahwa *Active Learning* dimaksudkan untuk mengoptimalkan penggunaan semua potensi yang dimiliki oleh anak didik, sehingga semua anak didik dapat mencapai hasil belajar yang memuaskan sesuai dengan karakteristik pribadi yang mereka miliki. Di samping itu, pembelajaran aktif juga dimaksudkan untuk menjaga perhatian siswa/ anak didik agar tetap tertuju pada proses pembelajaran¹⁹

Kaitannya terhadap mata pelajaran IPS, Implikasi penerapan *Active Learning* yang ditemukan di kedua lokasi penelitian sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendiknas) No. 24 tahun 2006 tentang Kurikulum Pendidikan IPS di SD/ Sederajat menyebutkan bahwa Di masa yang akan datang peserta didik akan menghadapi tantangan berat karena kehidupan masyarakat global selalu mengalami

¹⁸ Oemar Hamalik. *Kurikulum dan Pembelajaran*. (Jakarta: Bumi Aksara. 2003), 45

¹⁹ Hartono, *PAIKEM; Pembelajaran Aktif, Kreatif, Inovatif, Menyenangkan*, (Bandung; Zanafa, 2008), 20

perubahan setiap saat. Oleh karena itu mata pelajaran IPS dirancang untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat dalam memasuki kehidupan bermasyarakat yang dinamis²⁰

Dengan demikian, dampak/implikasi dari penerapan *Active Learning* terhadap mata pelajaran IPS adalah sesuai, dalam hal ini pembelajaran diarahkan pada keterampilan-ketrampilan social peserta didik seperti kerjasama, menghargai pendapat melalui diskusi selain itu juga berdampak pada sikap dalam belajar seperti motivasi dan keingintahuan dalam mengikuti proses kegiatan belajar mengajar serta juga melatih kemampuan kognitif siswa melalui analisis kritis dan penghayatan dalam memahami masalah/soal.

²⁰ Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendiknas) No. 24 tahun 2006