

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Pustaka**

##### **1. Pembelajaran *Index Card Match* (ICM) Berbantuan Proyek Inovatif**

###### ***Edu-Fun Book***

###### **a. Pengertian Pembelajaran *Index Card Match* (ICM)**

*Index Card Match* (ICM) adalah mencari pasangan kartu (Suprijono, 2013:120). Pengertian ICM adalah mencari jodoh kartu tanya jawab yang dilakukan secara berpasangan. Metode pembelajaran ICM dapat memupuk kerjasama siswa dalam menjawab pertanyaan dengan mencocokkan kartu indeks yang ada di tangan mereka. Proses pembelajaran ini lebih menarik karena siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Siswa harus menggunakan otak, mengkaji gagasan, memecahkan masalah, dan menerapkan apa yang mereka pelajari. Belajar juga harus gesit, menyenangkan, bersemangat dan penuh gairah. Siswa bahkan sering meninggalkan tempat duduk mereka, bergerak leluasa dan berfikir keras.

###### **b. Manfaat Pembelajaran *Index Card Match* (ICM)**

Suprijono (2013:120) menyatakan bahwa metode “mencari pasangan kartu” cukup menyenangkan digunakan untuk mengulang materi pembelajaran yang telah diberikan sebelumnya. Manfaat metode pembelajaran ICM adalah membuat siswa terbiasa aktif

mengikuti pembelajaran sehingga aktivitas siswa meningkat. Metode ini dapat melatih pola pikir siswa karena siswa dilatih kecepatan berpikirnya dalam mempelajari suatu konsep atau topik melalui pencarian kartu jawaban atau kartu soal. Sependapat dengan Suprijono, Siberman (2014:250), menyatakan bahwa ICM merupakan cara aktif dan menyenangkan untuk meninjau ulang materi pelajaran. Berdasarkan pendapat ahli dan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa ICM merupakan salah satu metode pembelajaran aktif yang menuntut siswa untuk bekerjasama dan sekaligus bertanggung jawab tentang materi yang dipelajari.

Pada dasarnya, ICM yang memiliki karakter permainan yang sangat disukai siswa. Siswa bebas bergerak, berekspresi dan belajar sambil bermain dalam suasana yang santai tetapi penuh dengan tanggung jawab. Aktivitas siswa dalam bergerak mencari pasangan, kecepatan berpikir dan mengambil keputusan adalah nilai lebih dari ICM yang membuat metode ini menarik dan menyenangkan sekaligus menantang bagi siswa.

**c. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran *Index Card Match* (ICM)**

Sebagaimana model pembelajaran yang lain, ICM juga memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan ICM diantaranya adalah: (1) menumbuhkan kegembiraan dalam kegiatan belajar mengajar, (2) mampu mengaktifkan kognitif dan psikomotorik siswa, (3) materi pelajaran yang disampaikan lebih menarik perhatian siswa, (4)

mampu menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan, (5) mampu meningkatkan hasil belajar siswa mencapai taraf ketuntasan belajar.

Selain kelebihan di atas, ICM juga memiliki kekurangan, yang diantaranya adalah: (1) guru harus meluangkan waktu yang lebih karena persiapan yang relatif lama, (2) guru harus memiliki jiwa demokratis dan keterampilan yang memadai dalam hal pengelolaan siswa, (3) suasana kelas menjadi gaduh sehingga dapat mengganggu kelas.

**d. Langkah Pembelajaran *Index Card Match* (ICM)**

Sintaks ICM menurut Zaini (2008:67-68) adalah: (1) buat potongan-potongan kertas sejumlah siswa, (2) bagi potongan-potongan kertas menjadi dua bagian, (3) tulis pertanyaan pada setengah bagian dari kartu, (4) tulis jawaban pertanyaan yang dibuat pada setengah bagian kartu yang lain, (5) kocok kartu hingga tercampur antara soal dan jawaban, (6) beri siswa satu kartu. Jelaskan bahwa ini adalah kegiatan yang dilakukan berpasangan, separuh jumlah siswa mendapat pertanyaan, dan separuh yang lain mendapat jawaban, (7) minta siswa menemukan pasangan dan minta mereka untuk duduk berdekatan. Siswa tidak boleh memberitahu materi yang mereka dapatkan pada pasangan lain, (8) minta setiap pasangan membacakan soal dan jawaban yang mereka peroleh pada siswa yang lain, (9) akhiri proses ini dengan memberikan klarifikasi dan kesimpulan.

Suprijono (2013:120-121) mengemukakan sintaks pembelajaran ICM dengan langkah: (1) buatlah potongan-potongan kertas sebanyak jumlah siswa yang ada di dalam kelas, (2) bagilah kertas-kertas tersebut menjadi dua bagian yang sama, (3) pada separuh bagian, tulis pertanyaan tentang materi yang dibelajarkan, (4) pada separuh yang lain, tulis jawaban dari pertanyaan-pertanyaan yang telah dibuat, (5) kocok semua kertas sehingga tercampur antara soal dan jawaban, (6) setiap siswa diberi satu kertas. Jelaskan bahwa ini adalah aktivitas berpasangan, (7) meminta siswa untuk menemukan pasangan mereka berdasarkan soal dan jawaban. Siswa yang sudah menemukan pasangan kemudian diminta untuk duduk berdekatan. Himbaulah siswa agar tidak memberitahu materi yang mereka dapatkan kepada teman yang lain, (8) setelah semua mendapat pasangan, secara bergantian setiap pasangan membaca dengan lantang soal yang diperoleh kemudian dijawab oleh pasangannya, (9) pada akhir kegiatan, guru memberikan klarifikasi dan bersama siswa menarik sebuah kesimpulan.

Silberman (2014:250-251) mengemukakan langkah pembelajaran ICM, yaitu: (1) pada kartu indeks yang terpisah, tuliskan pertanyaan tentang apapun yang diajarkan di kelas sebanyak setengah dari jumlah siswa, (2) pada masing-masing kartu terpisah, tuliskan jawaban atas pertanyaan, (3) campurkan kedua kumpulan kartu itu, (4) berikan satu kartu untuk siswa, (5) perintahkan siswa untuk mencari pasangan kartu mereka kemudian duduk bersama, (6)

perintahkan tiap pasangan untuk memberikan kuis kepada siswa lain dengan membaca keras-keras.

Dari beberapa pendapat para ahli di atas, peneliti mengambil kesimpulan yang menghasilkan sintaks pembelajaran ICM sebagai berikut.

1. Membuat potongan-potongan kertas sebanyak jumlah siswa (separuh berisi pertanyaan, separuh berisi jawaban).
2. Kocok semua kertas sehingga tercampur antara soal dan jawaban.
3. Membagikan kertas tersebut dengan setiap siswa diberi satu kertas.  
Jelaskan bahwa kegiatan yang akan dilaksanakan adalah kegiatan berpasangan.
4. Meminta siswa untuk menemukan pasangan mereka berdasarkan soal dan jawaban. Siswa yang sudah menemukan pasangan kemudian diminta untuk duduk berdekatan. Himbaulah siswa agar tidak memberitahu materi yang mereka dapatkan kepada teman yang lain.
5. Setelah semua mendapat pasangan, secara bergantian setiap pasangan membaca dengan lantang soal yang diperoleh kemudian dijawab oleh pasangannya.
6. Pada akhir kegiatan, guru memberikan klarifikasi dan bersama siswa menarik sebuah kesimpulan.

**e. Pengertian Proyek Inovatif *Edu-Fun Book***

*Edu-Fun Book* adalah sebuah buku sederhana hasil karya siswa dalam kelompok, yang berisi materi pelajaran dan disusun, dikemas

sedemikian rupa sehingga menarik bagi siswa, baik dalam proses pembuatannya maupun proses belajarnya. Konten pertama dalam *Edu-Fun Book* adalah *pop-up* dan *lift the flap*. Menurut Dewantari (2014) buku *pop up* merupakan sebuah buku yang pada saat dibuka dapat menampilkan unsur 3 dimensi atau timbul dan bergerak. *Pop up* berfungsi tidak hanya untuk hiburan, tetapi juga dapat merangsang imajinasi dan kreativitas siswa. *Lift the flap* adalah buku yang dikemas dengan menyusun/menumpuk beberapa kertas, lalu mengunci salah satu sisi susunan kertas dan menyisakan sebagian besar bagian kertas agar dapat dibuka dan ditutup kembali.

Dalam karya inovasi ini, *pop up* dan *lift the flap* dimodifikasi agar lebih sederhana dalam proses pembuatannya, tetapi tetap mempertahankan unsur kemenarikan dari *pop up* dan juga *lift the flap* itu sendiri. Baik *pop up* maupun *lift the flap* dibuat sendiri oleh siswa menggunakan kertas sampul ukuran F4/ folio.

**f. Manfaat Proyek Inovatif *Edu-Fun Book***

Manfaat dari proyek inovatif *Edu-Fun Book* ini adalah melatih dan mendorong siswa untuk belajar secara kelompok, berkolaborasi/ bekerjasama, berkomunikasi secara efektif serta meningkatkan kemandirian serta daya kreatifitas siswa.

**g. Pembelajaran *Index Card Match (ICM)* Berbantuan Proyek Inovatif *Edu-Fun Book***

Dalam penelitian ini, kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan adalah ICM dipadukan dengan *Edu-Fun Book*. Secara singkat dapat

dijelaskan, ketika pembelajaran masuk kegiatan inti, guru melaksanakan pembelajaran dengan menerapkan ICM, kemudian guru menerapkan proyek *Edu-Fun Book* di akhir pembelajaran. Pelaksanaan ICM dimaksudkan untuk meningkatkan aktivitas siswa dalam kegiatan kelompok, melatih kepercayaan diri dan tanggung jawab siswa, serta memungkinkan terciptanya pembelajaran antar siswa sehingga pembelajaran lebih bermakna. ICM juga bertujuan menguatkan materi melalui permainan mencari pasangan kartu. Ketika mencari pasangan, siswa dituntut untuk aktif bergerak, berpikir dan mengambil keputusan dengan cepat, serta belajar sambil bermain dalam suasana yang santai tetapi bertanggung jawab.

#### **h. Langkah Pembelajaran *Index Card Match* (ICM) Berbantuan Proyek Inovatif *Edu-Fun Book***

Sintaks ICM dipadu *Edu-Fun Book* yang dilaksanakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

**Tabel 2.1 Sintaks ICM dipadu *Edu-Fun Book***

No	Kegiatan
1.	Siswa dibagi dalam kelompok.
2.	Guru membuat potongan-potongan kertas sebanyak jumlah siswa
3.	Guru mengocok kertas sehingga tercampur antara soal dan jawaban
4.	Guru membagikan kertas pada setiap siswa
5.	Meminta siswa untuk menemukan pasangan mereka berdasarkan soal dan jawaban
6.	
7.	Menyampaikan secara berpasangan soal dan jawaban yang diperoleh
8.	Guru membagikan panduan penyusunan <i>Edu-Fun Book</i>
9.	Siswa dengan bimbingan guru membuat <i>pop up</i> dari kertas bekas
10.	Siswa dengan bimbingan guru membuat <i>lift the flap</i> dari kertas bekas
11.	Siswa menggabungkan <i>pop up</i> dan <i>lift the flap</i> menjadi <i>edu-fun book</i> Guru memberikan klarifikasi dan bersama siswa menarik sebuah kesimpulan

## **2. Konsep Aktivitas**

### **a. Pengertian Aktivitas**

Aktivitas berasal dari kata dasar aktif. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, aktif berarti giat (bekerja, berusaha). Sebagaimana telah disampaikan sebelumnya, bahwa proses pembelajaran adalah untuk mengembangkan aktivitas dan kreativitas siswa melalui berbagai interaksi dan pengalaman belajar. Kata aktivitas pada kalimat tersebut berarti sebuah tuntutan agar siswa senantiasa aktif dalam kegiatan pembelajaran. Aktivitas adalah kegiatan yang bersifat fisik maupun mental, yaitu berbuat dan berpikir sebagai suatu rangkaian yang tidak dapat dipisahkan (Sardiman, 2011:100). Kegiatan yang bersifat fisik adalah siswa giat aktif dengan anggota badan, membuat sesuatu, bermain maupun bekerja, ia tidak hanya duduk dan mendengarkan, melihat, atau hanya pasif. Kegiatan mental tidak lain adalah kegiatan siswa untuk mengkonstruksi pengetahuan mereka sendiri. Mereka aktif membangun pemahaman atas persoalan atau segala sesuatu yang mereka hadapi dalam proses pembelajaran.

Mc. Keachie dalam Dimiyati (2013:45) menyatakan “berkenaan dengan prinsip aktivitas, individu merupakan manusia belajar yang aktif selalu ingin tahu”. Artinya, aktivitas siswa dalam belajar merupakan segala kegiatan yang bersifat fisik maupun non fisik siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar yang optimal, sehingga dapat menciptakan suasana kelas menjadi kondusif.



## **b. Tujuan Aktivitas**

Beberapa asumsi dasar pembelajaran yang menekankan pada aktivitas siswa menurut Sumiati (2009:39) adalah (1) kegiatan belajar merupakan suatu proses kontinyu dan bervariasi, (2) ada keterlibatan mental dari siswa secara optimal, (3) komunikasi dalam pembelajaran berlangsung dalam banyak arah, dan (4) menggunakan berbagai metode pembelajaran yang efektif.

Selain asumsi dasar di atas, menurut Surjadi (2012), terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi aktivitas siswa dalam pembelajaran, yaitu (1) Memberikan motivasi dan menarik perhatian siswa; (2) Menjelaskan tujuan instruksional/ kemampuan dasar siswa; (3) Mengingat kompetensi belajar kepada siswa; (4) Memberikan stimulus (masalah, topik atau konsep yang akan dipelajari); (5) Memberikan petunjuk kepada siswa cara mempelajarai; (6) Memunculkan aktifitas/ partisipasi siswa dalam pembelajaran; (7) Memberikan umpan balik (*feedback*); (8) Melakukan tagihan/ evaluasi sehingga kemampuan siswa terpantau dan terukur; (9) Menyimpulkan setiap materi di akhir pembelajaran.

## **c. Jenis Aktivitas**

Banyak jenis aktivitas yang dilakukan oleh siswa di sekolah, bahkan cukup kompleks dan bervariasi. Paul B. Diedrich dalam Sardiman (2011:101) merinci 177 macam aktivitas siswa yang antara lain digolongkan sebagai berikut: (1) *visual activities*, misalnya membaca, memperhatikan gambar demonstrasi, percobaan, pekerjaan

orang lain; (2) *oral activities*, misalnya menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, diskusi; (3) *listening activities*, seperti: mendengarkan uraian, percakapan, diskusi, atau musik; (4) *writing activities*, seperti misalnya menulis cerita, karangan, laporan, angket, menyalin; (5) *motor activities*, yang termasuk didalamnya adalah melakukan percobaan, membuat konstruksi, model memperbaiki, bermain, berkebun, beternak; (6) *mental activities*, sebagai contoh misalnya menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, mengambil kesimpulan; (7) *emotional activities*, misalnya merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang.

Dalam penelitian ini, aktivitas belajar siswa yang diobservasi adalah: (1) *visual activities*/aktivitas visual, (2) *oral activities*/aktivitas lisan, (3) *writing activities*/aktivitas menulis (4) *listening activities*/aktivitas mendengar, dan (5) *mental activities*/aktivitas mental.

### **3. Hasil Belajar IPS**

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

Evaluasi merupakan suatu proses penetapan nilai tentang hasil belajar siswa berdasarkan informasi yang diperoleh melalui penilaian. Penilaian merupakan serangkaian kegiatan untuk memperoleh, menganalisis, dan menafsirkan data tentang proses dan hasil belajar siswa yang dilakukan secara sistematis dan berkesinambungan,

sehingga menjadi informasi yang bermakna dalam pengambilan keputusan (Solihatin dan Raharjo, 2012:49). Penilaian merupakan komponen penting dalam penyelenggaraan pendidikan. Proses penilaian meliputi pengumpulan bukti-bukti autentik tentang pencapaian hasil belajar siswa.

Hasil belajar diperoleh setelah siswa dinyatakan berhasil dalam suatu penilaian yang dilakukan pada akhir pembelajaran. Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan (Suprijono, 2013:5). Sedangkan Sudjana dalam Iskandar (2009:128) menyatakan bahwa hasil belajar adalah suatu akibat dari proses belajar dengan menggunakan alat pengukuran yaitu berupa tes yang disusun secara terencana, baik tertulis, lisan, maupun tes perbuatan. Hamalik (2012) berpendapat bahwa hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar dan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut.

Menurut Gagne dalam Suprijono (2013:5) hasil belajar berupa: (1) Informasi verbal, yaitu kapabilitas dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis; (2) Keterampilan intelektual, yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang; (3) Strategi kognitif, yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan kognitifnya sendiri; (4) Keterampilan motorik, yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi, sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani; (5) Sikap, adalah kemampuan menerima atau menolak obyek berdasarkan penilaian terhadap obyek tersebut.

Dari beberapa pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar.

#### **b. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Menurut Wasliman (2007) faktor yang mempengaruhi hasil belajar terdiri atas dua macam, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Yang termasuk faktor internal yaitu:

1. Kecerdasan: Tingkat kecerdasan siswa secara alami akan mempengaruhi kemampuan mereka dalam menyerap materi pelajaran.
2. Minat dan Bakat: Minat yang tinggi terhadap suatu mata pelajaran akan mendorong siswa untuk belajar lebih giat, sedangkan bakat tertentu dapat memudahkan mereka dalam memahami konsep-konsep sulit.
3. Motivasi: Motivasi belajar yang tinggi akan mendorong siswa untuk mencapai tujuan belajarnya.
4. Kesehatan: Kondisi kesehatan yang baik memungkinkan siswa untuk fokus pada pembelajaran tanpa gangguan.
5. Kematangan Emosional: Kematangan emosional siswa akan mempengaruhi kemampuan mereka dalam mengelola stres dan mengatasi masalah dalam proses belajar.

Yang termasuk faktor eksternal yaitu:

1. Lingkungan Keluarga: Dukungan keluarga, suasana belajar di rumah, dan metode pengasuhan orang tua sangat berpengaruh terhadap prestasi belajar anak.
2. Lingkungan Sekolah: Kualitas pengajaran guru, fasilitas sekolah, kurikulum, dan suasana belajar di sekolah juga menjadi faktor penting.
3. Lingkungan Sosial: Pergaulan dengan teman sebaya, pengaruh media sosial, dan kondisi lingkungan sekitar dapat mempengaruhi motivasi dan perilaku belajar siswa.
4. Faktor Ekonomi: Kondisi ekonomi keluarga dapat mempengaruhi akses siswa terhadap sumber belajar seperti buku, alat tulis, dan bimbingan belajar.

Maka dapat disimpulkan bahwa banyaknya faktor yang akan mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu faktor yang datang dari dalam dirinya sendiri dan maupun pengaruh dari sekitar lingkungannya yang dapat mempengaruhi hasil belajarnya.

### c. Pengertian IPS

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial, seperti: sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya. IPS dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang terjadi di masyarakat. Artinya, mata pelajaran IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Hal ini mengacu pada Permendikbud Nomor 57 tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah yang menyebutkan bahwa IPS adalah mata pelajaran yang mempelajari tentang kehidupan manusia dalam berbagai dimensi ruang dan waktu serta berbagai aktivitas kehidupannya.

Secara sederhana, IPS diartikan sebagai studi tentang manusia yang dipelajari oleh anak didik di tingkat sekolah dasar dan menengah (Wahab dkk, 2009:1.3). Menurut Sapriya (2012:19) IPS merupakan salah satu nama mata pelajaran di tingkat sekolah dasar dan menengah atau nama program studi di perguruan tinggi yang identik dengan istilah "*social studies*" dalam kurikulum persekolahan di negara lain. Menurut Trianto (2012), IPS merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, budaya. IPS dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan suatu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang-cabang ilmu-ilmu sosial.

Dari pengertian di atas, dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa IPS adalah salah satu mata pelajaran yang mengkaji dan mempelajari manusia beserta isu-isu sosial yang mengiringinya, baik itu berupa fakta, konsep dan generalisasi yang berkaitan dengan sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum dan budaya yang diberikan mulai dari SD/ MI/ SDLB. Pengajaran IPS untuk tingkat pendidikan dasar dan menengah, merupakan penyederhanaan, adaptasi, seleksi, dan modifikasi dari disiplin akademis ilmu-ilmu sosial yang diorganisir dan disajikan secara ilmiah dan pedagogis/psikologis pendidikan dasar dan menengah dalam kerangka mewujudkan tujuan pendidikan nasional yang berdasarkan Pancasila (Saidihardjo dalam Hidayati, 2007).

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

Teori belajar kognitif yang dipelopori Jean Piaget dan Bruner mengungkapkan bahwa belajar merupakan proses mental yang aktif untuk mencapai, mengingat, dan menggunakan pengetahuan (Suprijono, 2013:22). Belajar menurut teori ini adalah perseptual sehingga tingkah laku seseorang ditentukan oleh persepsi serta pemahamannya tentang situasi yang berhubungan dengan tujuan belajarnya. Teori kognitif menekankan belajar sebagai proses internal. Belajar adalah aktivitas yang melibatkan proses berpikir yang sangat kompleks. Belajar bukan hanya sekedar mempelajari teks-teks, namun yang terpenting adalah bagaimana menghubungkan teks itu dengan kondisi nyata. Belajar tidak hanya mengkonstruksi makna dan

mengembangkan pikiran, tetapi juga memperdalam proses pemaknaan tersebut melalui pengekspresian ide-ide.

Hasil belajar IPS yang dimaksud dalam penelitian ini adalah ranah kognitif. Hasil belajar kognitif meliputi tingkatan mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta (Kemdikbud, 2014:65-66). Hasil belajar IPS adalah hasil yang diperoleh siswa setelah proses belajar yang berupa kemampuan atau pengetahuan ilmu pengetahuan sosial, sesuai dengan tuntutan kurikulum. Pada penelitian ini, hasil belajar ranah kognitif hanya fokus pada 5 tingkat, yaitu C1, C2, C3, C4, dan C5 atau pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, dan evaluasi.

Penjelasan aspek kognitif dalam evaluasi hasil belajar (Sardjiyo dkk, 2008:8.12-8.17) yaitu:

1. Evaluasi yang mengungkapkan ingatan (C1) hanya mengungkapkan fakta, definisi, pengertian dan sejenisnya. Jadi siswa dituntut untuk mengingat kembali.
2. Evaluasi yang mengungkapkan pemahaman (C2) menuntut siswa untuk memahami atau mengerti apa yang telah dipelajari. Siswa dituntut untuk menjelaskan apa yang telah dipelajari dengan kalimatnya sendiri.
3. Evaluasi yang mengungkapkan penerapan (C3) digunakan untuk mengungkapkan pengetahuan siswa, di sini siswa diminta mengingat, menghafal, mendefinisikan sesuatu, dan selanjutnya dapat menjelaskan dan mengungkapkan informasi yang diterima

(pemahaman) dan pada penerapan (aplikasi), siswa dapat menggunakan informasi yang diterima untuk memecahkan suatu masalah.

4. Evaluasi yang mengungkap analisis (C4) menuntut siswa untuk berpikir secara mendalam, kritis, bahkan menciptakan sesuatu yang baru. Untuk menjawab pertanyaan analisis siswa harus mampu menguraikan sebab, motif, atau mampu mengadakan deduktif (dari suatu generalisasi hal umum dicari faktanya ke hal yang khusus).
5. Evaluasi yang mengungkapkan penilaian (C5) menuntut siswa untuk melakukan kegiatan berpikir. Pertanyaan yang mengungkapkan evaluasi menuntut adanya standar dan kriteria yang jelas. Kemungkinan jawaban yang diberikan siswa berbeda-beda, namun hal tersebut tidak menjadi masalah. Adanya perbedaan itu justru memperluas segi penalaran siswa sehingga mereka mempunyai cakrawala yang luas. Soal yang dibuat untuk mengukur hasil belajar kognitif mengacu pada buku pedoman pelaksanaan kurikulum 2013 kelas V SD dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

**e. Tujuan Pendidikan IPS**

Menurut Sumaatmadja (Hidayati, 2010:1-24), tujuan pendidikan IPS adalah untuk membina anak didik menjadi warga negara yang baik, yang memiliki pengetahuan, keterampilan dan kepedulian sosial yang berguna bagi dirinya serta bagi masyarakat dan negara. Hal



senada dikemukakan oleh Solihatin dan Raharjo (2012:14) bahwa tujuan pendidikan IPS adalah untuk mendidik dan memberi bekal kemampuan dasar kepada siswa untuk mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minat, kemampuan, dan lingkungannya, serta berbagai bekal bagi siswa untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. Sedangkan tujuan utama IPS menurut Permendikbud (2014:236) adalah untuk menghasilkan warganegara yang religius, jujur, demokratis, kreatif, kritis, senang membaca, memiliki kemampuan belajar, rasa ingin tahu, peduli dengan lingkungan sosial dan fisik, berkontribusi terhadap pengembangan kehidupan sosial dan budaya, serta berkomunikasi secara produktif.

Berdasarkan pengertian dan tujuan pembelajaran IPS, dapat dipahami bahwa diperlukan suatu rancangan pembelajaran yang mampu menjembatani tujuan tersebut. Kemampuan dan keterampilan guru mutlak diperlukan terutama dalam menentukan dan menggunakan metode, strategi serta model pembelajaran yang tepat agar pembelajaran IPS lebih bermakna bagi siswa.

Pada pembelajaran IPS kelas V SD, terdapat beberapa kompetensi yang harus dikuasai siswa. Kompetensi IPS tersebut tertuang pada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 57 Tahun 2014. Fokus penelitian ini adalah peningkatan aktivitas dan hasil belajar aspek kognitif siswa pada kompetensi dasar 3.5 yaitu memahami manusia dalam dinamika interaksi dengan lingkungan alam, sosial, budaya, dan ekonomi pada Tema 7, Subtema 2: Hebatnya

Cita-citaku. Kompetensi dasar tersebut nanti akan dijabarkan ke dalam indikator-indikator pada tiap-tiap pembelajaran.

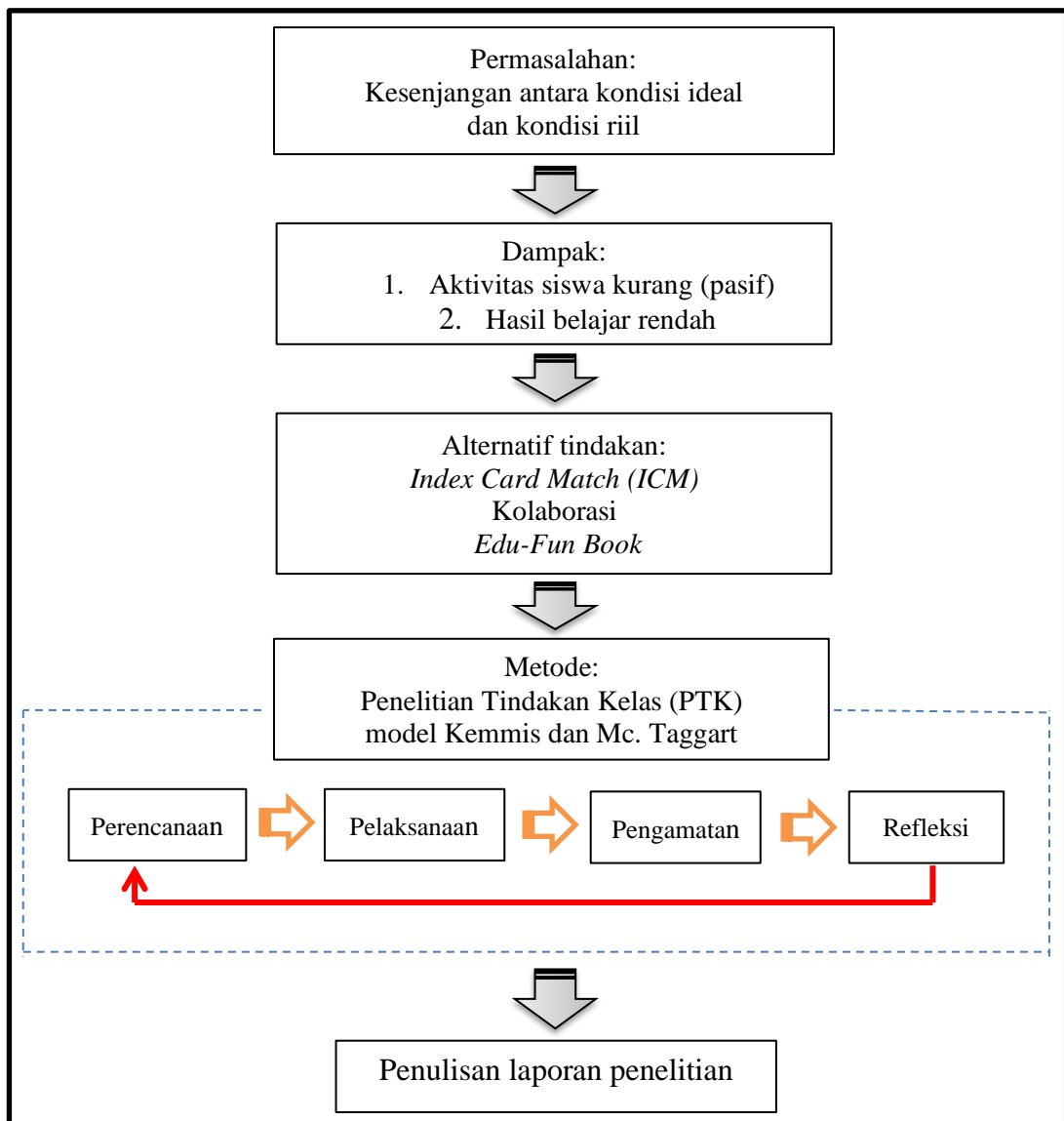
## **B. Kerangka Berpikir**

Penelitian ini bermula dari adanya kesenjangan antara kondisi ideal dengan kondisi riil di lapangan. Untuk mendapatkan hasil yang maksimal dalam sebuah kegiatan pembelajaran, harus ada koordinasi dan hubungan yang baik antara guru dengan siswa. Hubungan baik tersebut akan menciptakan sebuah situasi dan kondisi yang ideal bagi siswa untuk belajar sehingga kegiatan pembelajaran menjadi lebih bermakna. Permasalahannya adalah kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan di SDN Broto belum mampu menciptakan situasi dan kondisi ideal tersebut.

Dampak langsung dari situasi di atas adalah rendahnya aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran. Beberapa siswa tampak bicara sendiri dengan teman sebangkunya, ada yang melamun, dan ada juga yang mengantuk. Tidak hanya pada aktivitas belajar siswa saja, tetapi juga hasil belajar siswa. Pada akhir kegiatan pembelajaran siswa diberi soal latihan, dan setelah dikoreksi, hasilnya menunjukkan bahwa hasil belajar siswa masih rendah karena sebagian besar belum mencapai KKM.

Melihat situasi dan fakta di atas, maka perlu adanya tindakan nyata dalam kegiatan pembelajaran agar aktivitas dan hasil belajar siswa meningkat. Setelah berdiskusi dengan guru kelas, diputuskan untuk menindaklanjuti masalah di atas dengan pelaksanaan pembelajaran *Index Card Match (ICM)* dipadu dengan *Edu-Fun Book*.

Penelitian ini menggunakan rancangan PTK model Kemmis dan Mc. Taggart, dimana penelitian melalui 4 tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Secara singkat, alur penelitian ini tersaji dalam kerangka berpikir sebagai berikut.



**Gambar 2.1 Kerangka Berpikir Penelitian**

### C. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan beberapa teori pendukung dan kerangka berpikir di atas maka hipotesis dalam penelitian tindakan kelas ini adalah *Index Card Match (ICM)*

berbantuan *Edu-Fun Book* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPS siswa kelas V SDN Broto Kecamatan Slahung Kabupaten Ponorogo.

#### D. Kebaruan Penelitian

Penelitian menggunakan model pembelajaran aktif *Indeks Card Match* (ICM) ini sudah banyak dilakukan oleh beberapa peneliti sebelumnya. Begitu pula penggunaan bantuan media *pop up* yang merupakan salah satu unsur dalam *Edu-Fun Book*. Namun pada penelitian ini, peneliti melakukan pembaruan dengan mengkolaborasikan ICM dengan *pop up* kombinasi *lift the flap* yang dikemas dalam sebuah proyek yang disebut *Edu-Fun Book*.

No	Judul	Hasil
1	Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran <i>Index Card Match</i> Pada Pembelajaran Matematika. Peneliti: Ai Muflihah (2021)	Pembelajaran <i>Index Card Match</i> mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar materi lambing bilangan bulat pada siswa kelas VII MTs Negeri 1 Kabuten Tangerang Banten.
2	Upaya Meningkatkan Hasil Belajar PAI pada Materi Kisah Nabi dengan Menggunakan Metode <i>Index Card Match</i> Kelas IV SDN 17 Pangkatan Peneliti: Rosida (2024)	Model pembelajaran <i>Index Card Match</i> dapat meningkatkan hasil belajar PAI pada materi Kisah Nabi bagi siswa kelas IV SDN 17 Pangkatan. Hal ini dibuktikan dengan ketuntasan klasikal pada siklus 1 Penilaian II 74,375 %.
3	Pengembangan Media Pembelajaran <i>Pop Up Book</i> Berbasis Kearifan Lokal pada Pembelajaran Tematik Sekolah Dasar. Peneliti: Shella Nabila, dkk. (2021)	Berdasarkan analisis kevalidan produk, media <i>pop up book</i> berbasis kearifan local dikategorikan sangat praktis dan layak digunakan dalam pembelajaran.
4	Pengembangan Media Pembelajaran <i>Pop-up Storybook</i> Interaktif untuk Anak Usia Dini. Peneliti: Winnuly, dkk. (2023)	Media pembelajaran <i>pop-up storybook</i> interaktif sangat layak digunakan dalam pembelajaran pengenalan literasi sejak dini. Media pembelajaran <i>pop-up storybook</i> interaktif dapat memudahkan guru dalam menerapkan pembelajaran bercerita dan bermain untuk menumbuhkan budaya literasi anak.