

Judul
PROSIDING SEMINAR NASIONAL
“Optimalisasi *Active Learning* dan *Character Building* dalam Meningkatkan Daya Saing Bangsa di
Era Masyarakat Ekonomi Asean (MEA)”
Hak Cipta © Prodi PGSD dan Prodi BK FKIP UAD
Cetakan Pertama, Maret 2016

Perpustakaan Nasional: Katalog Dalam Terbitan (KDT)
PROSIDING SEMINAR NASIONAL: “Optimalisasi Peran Pendidikan dalam Membangun Karakter Anak untuk menyongsong Generasi Emas Indonesia”
Tim Editor: Dr. Sutarno, M.Pd, dkk. - Yogyakarta: Prodi PGSD dan Prodi BK, Maret 2016
xii + 642 hlm; 20 x 28 mm
ISBN: 978-602-70296-8-2

Editor : Dr. Sutarno, M.Pd (UAD), Prof. Dr. Sukarno (UNTIDAR),
Dra. S.T. Martaningsih, M.Pd (UAD)
Tata Aksara : fadilatama

Diterbitkan oleh:
Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Prodi Bimbingan dan Konseling
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta

Bekerjasama dengan:
Active Learning Facilitator Association (ALFA)
Jawa Tengah-Daerah Istimewa Yogyakarta

KATA PENGANTAR

Assalamu alaikum wr wb.

Alhamdulillah, segala puji bagi Allah SWT atas limpahan rahmat dan karuniaNya sehingga kegiatan Seminar Nasional tanggal 20 Maret 2016 dapat terselenggara, dan penyusunan prosiding dapat diselesaikan.

Prosiding ini disusun dalam rangka Seminar Dengan Tema “**Optimalisasi *Active Learning* dan *Character Building* dalam Meningkatkan Daya Saing Bangsa di Era Masyarakat Ekonomi Asean (MEA)**”, yang diselenggarakan oleh Program Studi PGSD, Bimbingan Konseling Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan UAD, bekerjasama dengan Active Learning Facilitator Association (ALFA) Jateng - DIY.

Penerapan pembelajaran aktif diharapkan dapat menunjang optimalisasi kinerja guna pencapaian tujuan pendidikan secara lebih efektif. Prosiding bertujuan untuk merekam/mendokumentasikan gagasan, wahana mengembangkan ilmu dan wawasan, membangun sinergi berbagai pihak tentang implementasi pembelajaran aktif dan pendidikan karakter.

Terima kasih kepada Pimpinan UAD, para Pakar, Pembicara kunci, maupun pemakalah, penyunting makalah, panitia, dan seluruh pihak yang mendukung penyelenggaraan seminar serta terwujudnya prosiding ini.

Mohon maaf apabila ada kesalahan, kritik, dan saran membangun kami harapkan untuk perbaikan selanjutnya.

Semoga bermanfaat.

Wassalamu alaikum wr wb.

Yogyakarta, Maret 2016

Ketua Panitia

DAFTAR ISI

Kata Pengantar	iii
Makna dan Implikasi Masyarakat Ekonomi Asian Bagi Perberdayaan Bimbingan dan Konseling Dalam Mengembangkan Karakter Konseli <i>Prof. Dr. Uman Suherman As., M.Pd</i>	1
Implementasi Pendidikan Karakter di Sekolah dan Perguruan Tinggi Melalui Pembelajaran Aktif <i>Sukarno</i>	9
<i>Softskills-Based Learning Process</i> dan Masyarakat Ekonomi Asean (MEA) <i>Muqowim</i>	18
Pengaruh Persepsi Tentang Pelaksanaan Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar IKIP PGRI Madiun <i>Sigit Ari Prabowo, Firdaus</i>	29
Urgensi Perencanaan Karir dalam Menghadapi Masyarakat Ekonomi Asean <i>Tyas Martika Anggriana, Asroful Kadafi, Rischa Pramudia Trisnani</i>	35
Kurikulum Pendidikan Nasional: Menuju Pendidikankebhinekaan yang Multibudaya <i>Endang Sri Maruti</i>	39
Peduli Lingkungan Melalui Kontinuitas Pembiasaan Perilaku Buang Sampah pada Tempatnya <i>Prima Suci Rohmadheny, Novian Yudiari</i>	45
Peran Guru Bimbingan dan Konseling dalam Membangun Karakter Siswa Sekolah Menengah Pertama <i>Anita Dewi Astuti, Mahendra Dewi</i>	50
Mengintegrasikan Pembelajaran di Sekolah Dasar dengan Karakter Kelautan untuk Mewujudkan Kawasan Minapolitan Halmahera Selatan <i>Ida Nurmila Isandespha, M.Pd</i>	56
Pengembangan Instrumen Penilaian Hasil Belajar Seni Tari <i>Gusyanti</i>	62
Pembelajaran Sainifik dan Konsep Penilaian Autentik pada Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti <i>Imam Mashud</i>	65
Peningkatan Minat dan Kemampuan Membaca dengan Menggunakan Kartu Baca di Kelas 3 SD Juara Yogyakarta <i>Aris Nurkholis</i>	73

Upaya Meningkatkan Keterampilan Menulis Dengan Media Cerita Seri Bergambar Pada Siswa Kelas III SDN 2 Barenglor <i>Iisrohli Irawati, Tini, Nunik Kusmani</i>	81
Pengaruh Model <i>Collaborative Learning</i> terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika dan Sikap Sosial Siswa Kelas V SD Jarakan Sewon Bantul <i>Eni Purwaaktari</i>	86
Perancangan Karakter Wayang Kulit Fisika Sebagai Media Pembelajaran Fisika dalam Pengembangan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa <i>Rita Nunung Tri Kusyanti</i>	95
Usaha Meningkatkan Kesejahteraan Subjektif Guru untuk Berinovasi dengan TIK Melalui Model Struktural <i>Degi Alrinda Agustina</i>	102
Implementasi Pendidikan Karakter Bangsa pada Siswa Sekolah Dasar <i>Dwi Sulistyowarni</i>	109
Implementasi Nilai-Nilai Karakter dengan Model <i>Problem Based Learning</i> pada Pembelajaran Tematik Integratif <i>Yudi Permana</i>	116
Penguatan Pendidikan Karakter di SD melalui Permainan Tradisional <i>Trisna Sukmayadi</i>	123
Pendidikan Karakter Berbasis Permainan Tradisional Siswa Sekolah Dasar di Sumenep Madura <i>M. Ridwan</i>	131
Aplikasi <i>Cyco (Cyber Counseling)</i> : Alternatif Model Konseling di Sekolah Devita Ayu Mei Dina, Annisa Sofiana, Novia Wahyuningtyas, Caraka Putra Bhakti4	136
Pembelajaran Berbasis Elektronik (<i>E-Learning</i>) sebagai Alternatif Strategi Pembelajaran Aktif dalam Mata Kuliah Ilmu Kewarganegaraan <i>Dikdik Baehaqi Arif, S.Pd., M.Pd.</i>	141
Peran Pendidik Anak Usia Dini yang Kreatif sebagai <i>Agent Of Change</i> dalam Menghadapi Tantangan “MEA” <i>Maulida</i>	147
Peningkatan Keaktifan dan Prestasi Belajar Mahasiswa Pendidikan Biologi UAD melalui Model Pembelajaran Jigsaw Pada Mata Kuliah Biologi Dasar II <i>Triani Widyaningrum</i>	151
Pemanfaatan Metode <i>Experiential Learning</i> untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa dalam Belajar <i>Irvan Budhi Handaka, Nindiya Eka Safitri</i>	157
Identifikasi Seni Budaya untuk Suplemen Pembelajaran Seni Bermuatan Lokal di SD Sebagai Penguatan Karakter Diri <i>Sugeng Riyanto</i>	165
Kegiatan Kemahasiswaan: Strategi untuk Meningkatkan Kompetensi Lulusan di Perguruan Tinggi <i>Ariadi Nugraha, Sitti Umami Novirizka Hasan, Fitria Nur Annisa</i>	170
Cas Nuder dalam <i>Active Learning</i> untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar IPS Peserta Didik Sekolah Dasar <i>Rahayu Ika Prasetya dan Dholina Inang Pambudi</i>	174

Integrasi Peran Orang Tua dalam Upaya Perbaikan Karakter untuk Anak Indonesia <i>Anik Oktavia Gesang dan M. Ragil Kurniawan</i>	178
Integrasi Pendidikan Moral dan Budi Pekerti dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar <i>Rini Hariyani dan Hendro Widodo</i>	183
Penerapan Metode Outdoor dalam Menulis Puisi Sederhana <i>Nova Permatasari, Hanum Hanifa Sukma</i>	186
Penggunaan Permainan <i>Throwing Sudoku</i> untuk Pengenalan Konsep Bilangan <i>Anita Zulaihah, Asih Mardati</i>	190
Peran Guru SD dalam Membangun Karakter dan Kecakapan di Abad 21 <i>Hengkang Bara Saputro, S.Pd., M.Pd.</i>	195
Pengembangan Media Pembelajaran Tematik-Integratif pada Tema Menghargai Jasa Pahlawan Berbasis Sosiokultural di Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Serayu Yogyakarta <i>Vera Yuli Erolana, S.Pd, M.Pd.</i>	201
Penggunaan Pendekatan Fungsional untuk Mendorong Mahasiswa Berpartisipasi Secara Aktif Dalam Kelas Menyimak dan Berbicara <i>Astry Fajria</i>	208
Fungsi Foklore dalam Perspektif Pendidikan Multibudaya Sebagai Sarana Penanaman Toleransi Siswa Sekolah Dasar melalui Pembelajaran Seni dan Budaya <i>Iis Ani Safitri, Sularso, M.Sn</i>	212
Trik Pembelajaran Bangun Datar Segitiga Agar Tak Terlihat <i>Satrianawati, Sri Herwati</i>	216
Kajian Bahan Informasi Bimbingan yang Terkandung di Dalam Serat Wedhatama <i>Sutarno</i>	219
Identifikasi Permasalahan Guru di Indonesia dalam Menghadapi ASEAN <i>Economic Community (AEC)</i> <i>Ika Maryani, Vrisca Damayanti</i>	226
Keefektifan Penggunaan Media Lagu Terhadap Nilai Karakter Kreatif Pada Mata Pelajaran IPS untuk Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar Negeri Jigudan Pandak Bantul <i>Indah Perdana Sari</i>	233
Peningkatan Motivasi dan Prestasi Belajar Pkn Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Make A Macth</i> di Kelas IV SD Negeri Tambakroto <i>Muhamad Afandi, M.Pd</i>	238
Pengembangan Bahan Ajarmultimedia Interaktif Ilmu Pengetahuan Alam (BAMI_IPA) Untuk Siswa Kelas V <i>Jupriyanto</i>	244
Deskripsi Pemahaman Perkalian oleh Siswa Kelas II SD <i>Ayu Rizki, Devita Agustin, Ine Mariana, Helti Lygia Mampouw</i>	251
Deskripsi Pemecahan Masalah Persamaan Linear Dua Variabel oleh Siswa SMP Berkemampuan Matematika Sedang Ditinjau dari Taksonomi Solo <i>Ilmi Yuslanti, Helti Lygia Mampouw</i>	256
Implementasi <i>Puzzle</i> Gambar Tokoh Kartun dan Gambar-Gambar Terwarnai untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Keaktifan Siswa Kelas III SDN Maja Pada Materi Pecahan <i>Elis Warningsih, Fatonah, Ina Muawinah, Helti Lygia Mampouw</i>	261

Implementasi Strategi Hijahiwa pada Materi Pengukuran Waktu, Jarak dan Kecepatan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Rancailat <i>Kuswanto, Agus Sumantri, Jamhari, Helti Lygia Mampouw</i>	268
Kursi Lab Sebagai Media Sederhana Pembelajaran Aktif pada Perkuliahan Mekanika Lanjut Materi Ajar <i>Moving Coordinate Systems</i> <i>Wahyu Hari Kristiyanto</i>	275
Pemahaman Siswa dalam Menyelesaikan Soal Volume Kubus dan Balok dengan Kubus Satuan pada Siswa Kelas V dan VI SD <i>Ariska Ade Nuansari, Ilmi Yuslanti, Rosa Anindya Puspita, Novisita Ratu, Helti Ligiya Mampouw</i>	279
Deskripsi Kesalahan Siswa Kelas II SD Pada Materi Perkalian Bilangan Cacah 1 Sampai 10 <i>Bernike Krisbudi Arti, Luri Ratnawati, Tiara Pola Wardhani, Novisita Ratu, Helti Lygia Mampouw</i>	289
Pengaruh Model Pembelajaran <i>Learning Cycle 7e</i> terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Bagi Siswa Kelas X MIA SMA Kristen Satya Wacana Salatiga <i>Susi Susanti, Erlina Prihatnani, Novisita Ratu</i>	294
Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Inside Outside Circle (IOC)</i> Terhadap Hasil Belajar Matematika Ditinjau dari Motivasi Belajar Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Tuntang Tahun Pelajaran 2015/2016 <i>Dwi Indaryanti, Kriswandani, Erlina Prihatnani</i>	307
Perbedaan Kecerdasan Spasial Antara Siswa Laki-Laki dan Siswa Perempuan Pada Kelas X SMA Negeri 1 Salatiga <i>Kristina Handayani, Sutriyono, Erlina Prihatnani</i>	315
Pengembangan Media Pembelajaran Matematika pada Materi Persamaan Kuadrat Menggunakan Adobe Flash Cs6 <i>Utomo, Sutriyono, Erlina Prihatnani</i>	322
Bimbingan dan Konseling Berdimensi Multikultural-Profetik <i>Novia Nur Fadhila</i>	333
Strategi Pembelajaran K-13 Melatih <i>Critical Thinking</i> <i>Rahmawati Khadijah Maro</i>	340
Mengembangkan Kecerdasan Musikal Siswa <i>Pratik Hari Yuwono</i>	348
Peran Lingkungan Pendidikan untuk Peserta Didik <i>Tri Yuliansyah Bintaro</i>	354
Dinamika Pembaruan Pendidikan <i>Yudha Febrianta</i>	364
Peran Konselor dalam Menyikapi <i>Cyber Bulliyng</i> di Kalangan Siswa <i>Kade Sathya Gita Rismawan, Yogi Budi Hartanto, AmAlia Fitriana</i>	373
Penguatan Nilai Karakter Pendidikan Melalui Internalisasi 7 Kebiasaan Efektif Covey Guna Menghadapi Krisis Moral di Era MEA <i>Adji Prasetyo Wicaksono, Nurlaila Qadriah Yunan, Setyo Pranoto</i>	381
Penerapan Layanan Bimbingan Klasikal dengan Metode <i>Questions Students Have</i> dan <i>Active Knowledge Sharing</i> Sebagai Upaya dalam Menanamkan Pendidikan Karakter Siswa <i>Herwinda Putri Daniswari, Nanda Istiqomah</i>	387

Perwujudan Kinerja Konselor Profesional dalam Memberikan Layanan Konseling pada Peserta Didik <i>Devvy Probawati, Oksa Kartika De Hambri, Roiyan One Febriani</i>	394
Pelatihan Efikasi Diri Islami untuk Menurunkan Kecemasan Lingkungan Baru pada Siswa SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta <i>Ayu Rezki Utari</i>	400
Tantangan Konselor Terhadap Interaksi Budaya <i>Novia Damayanti</i>	405
Embedding the Character of Environmental Care to Elementary School Students Through Familiarizing Clean Living In School <i>Sutji Wardhayani</i>	410
Forming Characters of Cooperation, Bravery, and Leadership Through Outbound Activity Membentuk Karakter Kerjasama, Keberanian dan Kepemimpinan Melalui Kegiatan Outbound <i>Yuyarti</i>	416
Penerapan Model Inkuiri Berbasis Lingkungan untuk Meningkatkan Kemampuan Menggali Sumber Bahan pada Mata Kuliah Pendidikan Keterampilan <i>Florentina Widiastrini</i>	423
Pengaruh Aktivitas Mahasiswa dalam Perkuliahan Statistika Pendidikan dengan Metode <i>Mind Mapping</i> Berbantuan SPSS terhadap Kemampuan Mengolah Data <i>Trimurtini, Nursiwi Nugraheni, Sri Susilaningsih</i>	429
Upaya Peningkatan Keterampilan Komunikasi Matematika dengan Mendayagunakan <i>Problem Based Learning</i> pada Mahasiswa PGSD Unnes <i>Nursiwi Nugraheni</i>	434
Upaya Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Matematika Melalui Pendayagunaan <i>Open-Ended Problem</i> pada Mahasiswa PGSD Unnes <i>Wahyuningsih</i>	438
Peran Guru dalam Simbolisasi pada Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar <i>Imaludin Agus, Ayu Arfiana</i>	444
<i>Higher Order Thinking Skills (HOTS) Mathematics</i> untuk Mendukung Pembentukan Karakter Siswa <i>Magdalena Wangge, Evvy Lusyana</i>	450
Memfasilitasi Pembangunan Karakter Peserta Didik dengan Penerapan <i>Activelearning</i> <i>Tri Rahmah Silviani, Atik Lutfi Ulin Ni'mah</i>	457
Upaya Menciptakan Siswa Unggul dengan Pembelajaran Aktif dalam Menghadapi MEA <i>Novika Sukmaningthias, Aida Rukmana Hadi</i>	464
Pengembangan Profesionalitas Konselor untuk Menyiapkan Perencanaan Karir Peserta Didik Menghadapi Masyarakat Ekonomi ASEAN <i>Nindy Ayu Pristanti, Mia Audina Ananda, Aditya Tribana Wira</i>	470
Pembelajaran Keterampilan Kerjasama Bagi Siswa Sekolah Dasar <i>Laila Nursafitri</i>	478
Pemodelan pada Persamaan Linear Dua Variabel Berdasarkan Pendekatan <i>Iceberg</i> Untuk Siswa SMP <i>Fitriani, Venti Indiani</i>	483

Analisis Trend Penelitian Pendidikan Sains	
<i>Dadan Rosana</i>	487
Pentingnya <i>Character Building</i> pada Pembelajaran untuk Meningkatkan Daya Saing di Era M	
<i>Wita Setianingsih, Daru Retnowati</i>	495
Pembentukan Karakter Bangsa Indonesia	
<i>Galang Surya Gumilang, M.Pd</i>	502
Pendidikan Berbasis Multi Budaya (<i>Multicultural</i>) sebagai Upaya Pengembangan Rasa Nasionalisme Anak Sejak Usia Dini	
<i>Linda Dwiyanti, Anik Lestarinigrum</i>	508
Membangun Kemampuan Koneksi Matematika Siswa SD Menggunakan Pendekatan Pemecahan Masalah	
<i>Siti Nurjanah, Karlimah</i>	515
Membangun Prestasi Diri Melalui Penulisan Puisi Religi Sebagai Upaya Menghadapi Persaingan Bangsa di Era MEA	
<i>R. Yusuf Sidiq Budiawan</i>	521
Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Tunagrahita Ringan	
<i>Asep Ardiyanto</i>	526
Implementasi Permainan Tradisional dalam Membangun Pendidikan Karakter	
<i>Nur Azis Rohmansyah</i>	535
Bimbingan dan Konseling di Sekolah Dasar: Sebuah Kajian Awal	
<i>Mega Meilina Priyanti, Agus Kuncoro</i>	540
Implementasi Model <i>Child Friendly School (CFS)</i> dalam Pembelajaran Bahasa Inggris (Studi Kasus di SD Negeri Secang 1 Kabupaten Magelang)	
<i>Farikah</i>	546
Model Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan (PKB) Melalui Pelatihan dan Pendampingan PTK Berbasis Pembelajaran Aktif Bagi Guru Sekolah Menengah di kota Magelang	
<i>Sri Haryati</i>	550
5 W + 1 H dalam Berbicara Sebuah Cermin Pribadi Dewasa Pembicara	
<i>Hari Wahyono</i>	559
Implementasi Pembelajaran IPS SD Melalui Model <i>Active Learning In School (ALIS)</i>	
<i>Muhamad Chamdani</i>	564
Tv Commercial: Strategi Pembelajaran Aktif, Menyenangkan, dan Berkarakter	
<i>Fitri Puji Rahmawati</i>	572
Pendekatan dan Strategi Layanan Bimbingan Konseling di Sekolah Dasar	
<i>Minsih</i>	576
Pembelajaran Kimia Berorientasi <i>Chemo-Entrepreneurship (CEP)</i> untuk Membekali Jiwa Entrepreneurship Mahasiswa	
<i>Sudarmin</i>	582
Pengembangan Model Pembelajaran Sastra Indonesia Berbasis Pendidikan Karakter di SMA – SMK Kabupaten Klaten	
<i>Esti Ismawati, Gunawan Budi Santosa, Abdul Ghofir</i>	588

Implementing Social Culture Communication and The Role of Character Building for Educating “Pancasila dan Kewarganegaraan” In Primary School Student <i>Yulia Palupi, M.Pd</i>	596
Evaluasi Pencapaian Standar Pelayanan Minimal Berdasarkan Prinsip Good Governance di SD Negeri 4 Kaliaman Jepara <i>Novita Wijanarti, Slameto</i>	601
Inovasi Pembelajaran Bentuk Aljabar Menggunakan Alat Peraga Dedaunan <i>Gayuh, Helti Lygia Mampouw</i>	608
Membangun Karakter Melalui Sistem Penilaian <i>Aan Nurhasanah</i>	613
The Implementation of Active Learning Strategies in Non Formal Education A Case Study in <i>Dharma Wanita</i> English Course Magelang Municipality <i>Sri Sarwanti</i>	619
Pengembangan Multimedia <i>Macromedia Flash</i> dengan Pendekatan Kontekstual dan Keefektifannya Terhadap Rasa Percaya Diri Siswa <i>Syariful Fahmi</i>	623
Diagnostik Kesulitan Belajar Sebagai Assesment Perencanaan Program BK di SD <i>Sofwan Adiputra</i>	633
Peningkatan Kemandirian Belajar Mahasiswa melalui Pendekatan <i>Client Centered</i> <i>Mujiyati</i>	639

IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN IPS SD MELALUI MODEL *ACTIVE LEARNING IN SCHOOL* (ALiS)

Muhamad Chamdani

PGSD FKIP UNS KAMPUS VI KEBUMEN

email: muh.chamdani@yahoo.co.id

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk (1) mendeskripsikan cara penggunaan model pembelajaran *Active Learning in School* dalam pembelajaran IPS SD, (2) membantu mahasiswa program S1 PGSD dalam menempuh skripsi, (3) membuat rancangan pembelajaran *Active Learning in School* dalam pembelajaran IPS SD. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Subjek penelitian siswa kelas IV SD 1 Kalirancang 20 orang, siswa kelas IV SD 2 Karangsembung 23 orang, siswa kelas IV SD Glontor 34 orang, siswa kelas V SD Benerwetan 22 orang, siswa kelas V SD Kebumen V 34 orang, siswa kelas V SD Kebumen VII 32 orang. Sumber data adalah siswa, teman sejawat, guru, dan peneliti. Data yang dikumpulkan meliputi data kualitatif dan data kuantitatif. Teknik pengumpulan data berupa tes, observasi, dan catatan lapangan. Validitas data menggunakan teknik triangulasi. Teknik analisis data menggunakan model Kemmis dan Taggart meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan evaluasi-refleksi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi pembelajaran IPS SD melalui model *Active Learning in School* sesuai dengan perkembangan siswa: (1) pembelajaran dirancang untuk memberikan informasi tentang tujuan pembelajaran dan melakukan proses pembelajaran aktif (2) rancangan pembelajaran dengan pemahaman perkembangan peserta didik dapat meningkatkan proses dan hasil belajar siswa.

Kata kunci: Pembelajaran IPS SD, Active Learning in School (ALiS)

Pendahuluan

Pembelajaran pada dasarnya merupakan upaya untuk mengarahkan peserta didik ke dalam proses belajar sehingga mereka dapat memperoleh tujuan belajar sesuai dengan apa yang diharapkan. Pembelajaran hendaknya memperhatikan kondisi individu peserta didik karena merekalah yang akan belajar. Peserta didik merupakan individu yang berbeda satu sama lain, memiliki keunikan masing-masing yang tidak sama dengan orang lain. Oleh karena itu pembelajaran hendaknya memperhatikan perbedaan-perbedaan individual peserta didik tersebut, sehingga pembelajaran benar-benar dapat merubah kondisi peserta didik dari yang tahu menjadi tahu, dari yang

tidak paham menjadi paham serta dari yang berperilaku kurang baik menjadi baik. Kondisi riil peserta didik seperti ini, selama ini kurang mendapat perhatian di kalangan pendidik. Hal ini terlihat dari perhatian sebagian guru/pendidik yang cenderung memperhatikan kelas secara keseluruhan, tidak perorangan atau kelompok anak, sehingga perbedaan individual kurang mendapat perhatian.

Proses pembelajaran di sekolah memerlukan dua pihak, pengajar dan pembelajar. Proses belajar-mengajar harus aktif dan dinamis. Sistem pembelajaransatu arah tidak seharusnya dianut lagi. Pembelajaran harus berlangsung dua arah, masing-masing pihak harus bekerjasama dan memainkan peran untuk menghasilkan pembelajaran yang sukses.

Tidak seperti pembelajaran di sekolah pada umumnya dimana pembelajaran didominasi oleh guru, pada pembelajaran aktif dan dinamis, guru member kepercayaan kepada siswa untuk mengeluarkan potensinya dan lebih berperan dalam kegiatan peralihan pengetahuan.

Active Learning (belajar aktif) pada dasarnya berusaha untuk memperkuat dan memperlancar stimulus dan respons anak didik dalam pembelajaran, sehingga proses pembelajaran menjadi hal yang menyenangkan, tidak menjadi hal yang membosankan bagi mereka. Dengan memberikan strategi *active learning* (belajar aktif) pada anak didik dapat membantu ingatan (memory) mereka, sehingga mereka dapat dihantarkan kepada tujuan pembelajaran dengan sukses. Hal ini kurang diperhatikan pada pembelajaran konvensional. Dalam metode *active learning* (belajar aktif) setiap materi pelajaran yang baru harus dikaitkan dengan berbagai pengetahuan dan pengalaman yang ada sebelumnya. Materi pelajaran yang baru disediakan secara aktif dengan pengetahuan yang sudah ada. Agar murid dapat belajar secara aktif guru perlu menciptakan strategi yang tepat guna sedemikian rupa, sehingga peserta didik mempunyai motivasi yang tinggi untuk belajar. (Mulyasa, 2004:241).

Active Learning in School merupakan model pembelajaran yang memberikan kesempatan secara luas, nyaman dan menyenangkan kepada siswa untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran. Agar siswa berperan aktif dalam pembelajaran harus diciptakan suasana menggairahkan dengan menyajikan materi pembelajaran yang bersifat menantang, mengesankan dan dapat menumbuhkan serta meningkatkan dayakreatif.

Menurut Djoko Saryono dalam <http://lubisgrafura.wordpress.com> yang diakses tanggal 10 Desember 2012 model pembelajaran *Active Learning in School* memiliki beberapa karakteristik umum. **Pertama**, pembelajaran *Active Learning in School* berpangkal pada psikologi kognitif, sehingga pandangan tentang pembelajaran, belajar, dan pebelajar dikembangkan dari berbagai teori psikologi kognitif. **Kedua**, pembelajaran *Active Learning in School* lebih bersifat humanistik, sehingga manusia selaku pebelajar menjadi pusat perhatiannya. Potensi diri, kemampuan pikiran, daya motivasi dan sebagainya dari pebelajar

diyakini dapat berkembang secara maksimal atau optimal. **Ketiga**, dalam model pembelajaran *Active Learning in School* nuansa konstruktivisme relatif kuat dengan menekankan pentingnya peranan lingkungan dalam mewujudkan pembelajaran yang efektif dan optimal dan memudahkan keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran. **Keempat**, pembelajaran *Active Learning in School* berupaya memadukan dan mengolaborasikan faktor potensi diri manusia selaku pebelajar dengan lingkungan sebagai konteks pembelajaran. Dalam pandangan pembelajaran *Active Learning in School*, lingkungan fisik-mental dan kemampuan pikiran atau diri manusia sama pentingnya dan saling mendukung. Karena itu, baik lingkungan maupun potensi diri manusia harus diperlakukan sama dan memperoleh stimulan yang seimbang agar pembelajaran berhasil baik. **Kelima**, pembelajaran *Active Learning in School* memusatkan perhatian pada interaksi yang bermutu dan bermakna. Dapat dikatakan bahwa interaksi telah menjadi kata kunci dan konsep sentral dalam pembelajaran *Active Learning in School*. Karena itu, pembelajaran *Active Learning in School* memberikan tekanan pada pentingnya interaksi, frekuensi dan akumulasi interaksi yang bermutu dan bermakna. Proses pembelajaran dipandang sebagai penciptaan interaksi-interaksi bermutu dan bermakna yang dapat mengubah energi kemampuan pikiran dan bakat alamiah pebelajar menjadi cahaya-cahaya yang bermanfaat bagi keberhasilan pebelajar. Dalam kaitan inilah komunikasi menjadi sangat penting dalam pembelajaran *Active Learning in School*. **Keenam**, pembelajaran *Active Learning in School* sangat menekankan pada percepatan pembelajaran dengan taraf keberhasilan tinggi. Menurut pembelajaran *Active Learning in School*, proses pembelajaran harus berlangsung cepat dengan keberhasilan tinggi. Untuk itu, segala hambatan dan halangan yang dapat memperlambat proses pembelajaran harus dihilangkan atau dieliminasi. Di sini berbagai cara dan teknik dapat dipergunakan, misalnya dengan pencahayaan, iringan musik, suasana yang menyenangkan, lingkungan yang nyaman, penataan tempat duduk yang rileks, dan sebagainya. Jadi, segala sesuatu yang menghalangi pemercepatan pembelajaran yang harus dihilangkan pada satu sisi dan pada sisi lain segala sesuatu yang mendukung pemercepatan pembelaja-

ran harus diciptakan dan dikelola sebaik-baiknya. **Ketujuh**, pembelajaran *Active Learning in School* sangat menekankan kealamiah dan kewajaran proses pembelajaran, bukan keadaan yang dibuat-buat. Kealamiah dan kewajaran menimbulkan suasana nyaman, segar, sehat, rileks, santai, dan menyenangkan, sedang kepura-puraan menimbulkan suasana tegang, kaku, dan membosankan. Karena itu, pembelajaran harus dirancang, disajikan, dikelola, dan difasilitasi sedemikian rupa sehingga dapat diciptakan atau diwujudkan proses pembelajaran yang alamiah dan wajar. **Kedelapan**, pembelajaran *Active Learning in School* sangat menekankan pada kebermaknaan proses pembelajaran. Proses pembelajaran yang tidak bermakna dapat membuahkan kegagalan, dalam arti tujuan pembelajaran tidak tercapai. Oleh karena itu segala upaya yang memungkinkan terwujudnya kebermaknaan pembelajaran harus dilakukan oleh pengajar atau fasilitator. Dalam hubungan inilah perlu dihadirkan pengalaman yang dapat dimengerti dan berarti bagi pebelajar, terutama pengalaman pebelajar perlu diakomodasi secara memadai sehingga dapat dilakukan upaya membawa dunia pebelajar ke dalam dunia pengajar sekaligus mengantarkan dunia pengajar ke dalam dunia pebelajar. **Kesembilan**, pembelajaran *Active Learning in School* merupakan model yang memadukan konteks dan isi pembelajaran. Konteks pembelajaran meliputi suasana yang memberdayakan, landasan yang kukuh, lingkungan yang menggairahkan dan mendukung, serta rancangan belajar yang dinamis. Isi pembelajaran meliputi penyajian yang prima, pemfasilitasan yang lentur, keterampilan belajar dan keterampilan hidup. Konteks dan isi ini tidak terpisahkan dan harus saling mendukung, sehingga akan membuahkan keberhasilan pembelajaran. **Kesepuluh**, pembelajaran *Active Learning in School* memusatkan perhatian pada pembentukan keterampilan akademis, keterampilan hidup, dan prestasi. Ketiganya harus diperhatikan, diperlakukan, dan dikelola secara seimbang dan relatif sama dalam proses pembelajaran. Dikatakan demikian karena pembelajaran yang berhasil bukan hanya terbentuknya keterampilan akademis dan prestasi pebelajar, tetapi juga terbentuknya keterampilan hidup pebelajar. **Kesebelas**, pembelajaran *Active Learning in School* mengutamakan keberagaman dan ke-

bebasan, bukan keseragaman dan ketertiban. Oleh karena itu dalam pembelajaran *Active Learning in School* diakui adanya keragaman gaya belajar, dikembangkannya aktivitas-aktivitas pembelajar yang beragam, dan digunakannya bermacam-macam kiat dan metode untuk memfasilitasinya.

Dalam implementasi pembelajaran IPS SD melalui *Active Learning in School* dapat digunakan teknik-teknik yang berupa *Mind Map*, *Make a Match*, dan *Index Card Match* dan model quantum tipe TANDUR.

Metode Penelitian

Tempat penelitian adalah SD-SD di Kabupaten Kebumen. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri 1 Kalirancang, Alian Kabupaten Kebumen yang berjumlah 20 orang, siswa kelas IV SD Negeri 2 Karangsembung yang berjumlah 23 orang, siswa kelas IV SD Negeri Glontor Kabupaten Kebumen yang berjumlah 34 orang, siswa kelas V SD Negeri Benerwetan yang berjumlah 22 orang, siswa kelas V SD Negeri Kebumen 1 yang berjumlah 39 orang, siswa kelas V SD Negeri Kebumen V yang berjumlah 32 orang. Sumber data adalah siswa SD sebagai subjek penelitian untuk memperoleh gambaran bagaimana penelitian yang dilaksanakan direspon oleh siswa SD, baik respon dalam pengembangan kompetensi pembelajaran mata pelajaran IPS SD maupun respon terhadap pelaksanaan tindakan. Data yang dikumpulkan dalam penelitian tindakan kelas berupa segala gejala atau peristiwa yang mengandung informasi yang berkaitan dengan kriteria yang telah ditetapkan. Data tersebut meliputi: (a) lembar pengamatan yang diperoleh dari pengamatan pelaksanaan pembelajaran, (b) catatan lapangan yang berisikan program pembelajaran yang dilakukan dalam upaya membantu subjek penelitian dalam memahami proses pembelajaran mata pelajaran IPS SD, (c) partisipasi subjek penelitian yang terdiri dari guru dalam mengikuti pembelajaran mata pelajaran IPS SD, peneliti dalam kegiatan ini adalah tim yang terdiri dari dosen dan mahasiswa program PGSD semester VIII yang sedang berada dalam proses penyusunan skripsi.

Teknik pengumpulan data yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini berupa data: (a) pengamatan partisipatif, Pengamatan partisipatif dalam hal ini adalah pengamatan yang dilakukan

oleh orang yang terlibat secara aktif dalam proses tindakan. Dalam pelaksanaan kegiatan ini digunakan pedoman pengamatan dalam bentuk lembar pengamatan untuk mencatat kejadian yang dianggap penting dalam pelaksanaan tindakan. Teknik pengamatan partisipatif ini dimaksudkan untuk mengamati peneliti dan subjek penelitian selama pelaksanaan tindakan dalam kegiatan pembelajaran. (b) wawancara, dilakukan untuk mengetahui secara mendalam pemahaman subjek penelitian tentang proses pembelajaran mata pelajaran IPS SD. Dalam wawancara ini pertanyaan yang diajukan bergantung pada hasil persepsi dan jawaban tertulis yang telah disiapkan. (c) tes, digunakan tes tertulis dalam bentuk uraian untuk melihat performance dan kemajuan subjek penelitian dalam mengikuti pembelajaran dan untuk merumuskan analisis serta refleksi untuk tindakan berikutnya.

Pada penelitian ini alat pengumpulan data digunakan untuk mengukur implementasi pembelajaran IPS SD melalui Model *Active Learning in School* yang berupa: Instrumen Pelaksanaan Penggunaan Model *Mind Map*, Instrumen Pembelajaran Kooperatif Teknik *Make a Match*, Instrumen Penerapan Langkah-langkah Model Pembelajaran Aktif Tipe *Index Card Match* dalam pembelajaran IPS dan instrument pembelajaran quantum tipe TANDUR. Langkah-langkah penelitian meliputi: (1) Perencanaan/ Kegiatan Awal (2) Pelaksanaan Tindakan meliputi Siklus I (Penerapan isi rancangan/ scenario pembelajaran yang telah dirumuskan dan Pelaksanaan tindakan yang telah dirancang sesuai dengan skenario), Siklus II (Perbaikan tindakan yang dilaksanakan berdasarkan masalah yang muncul pada siklus I dan Menganalisis pelaksanaan tindakan yang telah dirancang sesuai dengan skenario pembelajaran), Siklus III (Perbaikan tindakan yang dilaksanakan berdasarkan masalah yang muncul pada siklus III dan Menganalisis pelaksanaan tindakan yang telah dirancang sesuai dengan skenario pembelajaran), (3) Tahap Observasi (4) Tahap Evaluasi-Refleksi.

Hasil dan Pembahasan

Model *MindMap*

Penerapan model *Mind Map* materi tentang koperasi dalam pembelajaran IPS kelas IV SD Negeri 1 Kalirancang berlangsung selama tiga siklus dengan masing-masing siklus

terdiri dari dua pertemuan.

Tabel 1. persentase proses dan hasil pelaksanaan *Mind Map*

Tahap	Persentase pelaksanaan <i>Mind Map</i>	Persentase Hasil Pencapaian
Siklus I	70	66
Siklus II	79	76
Siklus III	85	83

Peneliti melaksanakan tindakan pembelajaran siklus II untuk mengatasi kekurangan yang ada pada siklus I. Kemudian dari kendala dan kekurangan pada siklus II peneliti memperbaikinya pada tindakan siklus III. Pelaksanaan pembelajaran pada siklus III lebih baik dari siklus II dan siklus I, dibuktikan dengan: (1) peneliti telah melaksanakan pembelajaran sesuai skenario dan rencana pembelajaran yang disusun; 2) siswa lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran di kelas, baik dalam kelompok maupun ketika tanya jawab dengan guru; 3) meningkatnya persentase jumlah siswa yang mencapai standar nilai dari peneliti yaitu 70, dibuktikan dengan persentase jumlahsiswayang mencapai nilai ≥ 70 pada siklus I adalah 66%, siklus II sebanyak 76%, dan siklus III mencapai 83%.

Pelaksanaan tindakan pada siklus III dapat dikatakan sudah berhasil karena sudah dilaksanakan dengan maksimal dan sesuai dengan rencana yang dibuat. Selain itu juga sudah memenuhi ketiga indikator kinerja yang ada yaitu penggunaan model *Mind Map* sudah sesuai dengan langkah-langkah yang ditentukan, siswa aktif dalam pembelajaran baik mencari maupun menyampaikan informasi, dan jumlah siswa yang mencapai standar nilai 70 lebih dari 90%. Penggunaan model *mind map* yang dilakukan dengan baik dan sesuai langkah-langkah dapat meningkatkan pembelajaran IPS siswa kelas IV.

Model *Make a Match*

Pembelajaran IPS menggunakan pembelajaran kooperatif teknik *Make a Match* dilaksanakan atas dasar masih rendahnya tingkat pemahaman siswa mengenai materi IPS sehingga berdampak pada nilai hasil belajar yang rendah khususnya di kelas IV SD Negeri 2 Karangsembung. Pelaksanaan penelitian dalam tiga siklus, setiap siklus ada dua kali pertemuan. Setiap pelaksanaan penelitian diobservasi oleh 3 observer. Selama pelaksanaan penelitian, setiap pertemuan peneliti menggunakan pembelajaran aktif teknik *Make a Match* yang merupakan suatu upaya dalam menin-

gkatkan hasil belajar IPS. Langkah-langkah pembelajarannya mengacu pada skenario yang telah disiapkan sebelum dilaksanakan penyempurnaan pembelajaran.

Tabel 2. hasil observasi guru dan hasil pencapaian

Tahap	Persentase pelaksanaan <i>Mind Map</i>	Persentase Hasil Pencapaian
Siklus I	76	75
Siklus II	78	79
Siklus III	87	90

Berdasarkan tabel 2. bahwa rata-rata hasil observasi guru dalam menerapkan pembelajaran aktif teknik *Make a Match* pada pembelajaran IPS dari 3 observer pada siklus I mencapai 76%. Berdasarkan hasil pelaksanaan langkah-langkah pembelajaran kooperatif teknik *Make a Match* yang belum efektif pada siklus I, dirancah rencana kegiatan untuk siklus II yang lebih efektif dan efisien waktu dibandingkan siklus I. Mulai dari pengalokasian waktu yang tepat dan memperbaiki langkah-langkah pembelajaran. Dari beberapa kekurangan yang ada pada siklus I, maka untuk siklus II diadakan perbaikan sistem pembelajaran dan diadakan refleksi dari siklus I. Berdasarkan hasil observasi pada siklus II diperoleh data peningkatan dari siklus sebelumnya. Pada siklus II, rata-rata hasil observasi terhadap guru dari 3 observer mencapai 78%. Meskipun hasil observasi pada siklus II sudah baik namun pelaksanaan pembelajaran di siklus ini masih ada beberapa kekurangan, maka dari dasar beberapa kekurangan yang ada, untuk siklus III diadakan perbaikan sistem pembelajaran dan diadakan refleksi dari siklus II. Hasil observasi siklus III mengalami peningkatan yang signifikan dari siklus I maupun siklus II. Pada siklus III, rata-rata hasil observasi terhadap guru dari 3 observer mencapai 87%.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan hasil pengamatan 3 observer, terhadap guru pada proses pembelajaran aktif teknik *Make a Match* siklus I, II, dan III secara keseluruhan sudah baik dan mengalami peningkatan yang signifikan pada tiap siklusnya, hingga mencapai indikator kinerja yang ditargetkan yaitu 85%.

Model *Index Card Match*

Berdasarkan hasil pengamatan pelaksanaan pembelajaran IPS pada siswa kelas IV pada siklus I, II, dan III secara keseluruhan telah mencapai hasil yang maksimal, hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan pada

proses pembelajaran dan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS siswa kelas IVA, sehingga pembelajaran IPS melalui model pembelajaran aktif tipe *Index Card Match* di SD Negeri Glontor Tahun 2013 dapat dikatakan berhasil.

Penerapan model pembelajaran aktif tipe *Index Card Match* sudah tepat dan dapat menjembatani materi yang disampaikan oleh guru. Keaktifan dan minat belajar siswa nampak terlihat jelas saat mengikuti kegiatan pembelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran aktif tipe *Index Card Match*.

Tabel 3. hasil observasi kegiatan guru dan pencapaian hasil siswa di SDN 1 Glontor

Tahap	Persentase pelaksanaan <i>Mind Map</i>	Persentase Hasil Pencapaian
Siklus I	76	77
Siklus II	77	79
Siklus III	88	85

hasil observasi kegiatan guru dan pencapaian hasil siswa di SDN Benerwetan

Tahap	Persentase pelaksanaan <i>Mind Map</i>	Persentase Hasil Pencapaian
Siklus I	77	74
Siklus II	79	78
Siklus III	85	81

Berdasarkan sajian tabel 3. dapat diketahui bahwa hasil observasi guru mengalami peningkatan yang signifikan. Rata-rata hasil observasi guru pada siklus I, siklus II, siklus III adalah 81. Hal ini dapat direfleksikan bahwa pembelajaran dengan model pembelajaran aktif tipe *Index Card Match* dapat meningkatkan proses pembelajaran.

Dari analisis antarsiklus di atas dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran aktif tipe *Index Card Match* dapat meningkatkan pembelajaran IPS dan berdampak pada hasil belajarnya yaitu tingkat penguasaan materi yang dipelajari siswa meningkat terbukti dari jumlah siswa yang tuntas KKM mengalami peningkatan dari setiap siklusnya.

Saat proses pembelajaran pada siklus I guru dalam melaksanakan pembelajaran *Index Card match* baru mencapai 77%. Siklus I pertemuan pertama bahwa guru masih mengalami kesulitan dalam mengkondisikan siswa, sehingga peneliti belum optimal dalam melaksanakan pembelajaran dengan *Index Card Match* maka peneliti belum dapat menggunakan waktu yang diperlukan secara efisien dan kurang memotivasi siswa. Sedan-

gkan pada pertemuan kedua guru sudah dapat mengendalikan siswa dengan membuat aturan-aturan dalam pembelajaran dengan *Index Card Match* dan guru juga sudah mulai memotivasi siswa, sehingga siswa lebih aktif dan hasil belajarnya meningkat.

Pada siklus II pembelajaran dengan *Index Card Match* sudah mencapai 78%. Pertemuan pertama, guru dalam penggunaan waktu belum efektif dan materi terlalu sempit sehingga penyampaian materi terlalu cepat dan guru ketika menyimpulkan pembelajaran tidak melibatkan siswa. Pertemuan kedua guru sudah melibatkan siswa dalam menyimpulkan materi pembelajaran, siswa sudah sedikit termotivasi untuk berpendapat.

Pada siklus III peneliti dalam melaksanakan *Index Card Match* sudah mencapai 81% melebihi indikator kinerja yang ditetapkan. Pembelajaran berlangsung lebih lancar dan berhasil. Sebagian besar siswa terlihat lebih aktif, semangat dan termotivasi untuk berpendapat, keberanian siswa dalam bertanya, menjawab pertanyaan semakin meningkat. Hal ini dapat dilihat dari keaktifan serta partisipasi IPS siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Untuk observer yang mengamati peneliti melakukan kegiatan pembelajaran menggunakan model pembelajaran aktif tipe *Index Card Match* berganti-ganti karena terkadang ada beberapa observer yang tidak sempat sehingga digantikan oleh observer yang lainnya, namun penilaian dan masukan-masukan dalam kegiatan refleksi tetap berjalan lancar. Untuk siswa sendiri tidak merasa jenuh ketika mengikuti pembelajaran menggunakan model pembelajaran aktif tipe *index card match* karena peneliti berusaha memberikan motivasi belajar maupun modifikasi dalam kegiatan pembelajaran sehingga anak penasaran dan ingin tahu tentang hal baru apa yang akan diteliti.

Model *Quantum* tipe TANDUR

Pelaksanaan Pembelajaran

Dalam penelitian ini peneliti juga menganalisis data tentang pelaksanaan pembelajaran tiap siklusnya dengan tujuan peneliti dapat mengetahui kekurangan-kekurangan yang ada saat proses pembelajaran tiap siklusnya, sehingga dengan mengetahui kekurangan tersebut peneliti dapat memperbaiki pada siklus berikutnya. Hasil dari pelaksanaan tin-

dakan dari siklus I, II, III berupa data pelaksanaan proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Adapun perincian data tersebut dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4. Perbandingan Kemampuan Guru dalam Melaksanakan Pembelajaran menggunakan model *Quantum learning* di SDN 5 Kebumen

Tahap	Persentase pelaksanaan <i>Mind Map</i>	Persentase Hasil Pencapaian
Siklus I	76	65
Siklus II	79	74
Siklus III	85	90

Perbandingan Kemampuan Guru dalam Melaksanakan Pembelajaran menggunakan model *Quantum learning* di SDN 7 Kebumen

Tahap	Persentase pelaksanaan <i>Mind Map</i>	Persentase Hasil Pencapaian
Siklus I	74	73
Siklus II	79	78
Siklus III	85	84

Berdasarkan tabel 4. kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *quantum learning* pada siklus I adalah 75% yang disadari dari hasil observasi guru. Siklus II mengalami peningkatan dengan nilai baik yaitu 79%. Hal ini menunjukkan guru mampu melaksanakan pembelajaran yang lebih baik dari sebelumnya. Siklus III terdapat peningkatan dengan nilai baik juga yaitu 85%. Peningkatan tersebut dikarenakan refleksi guru yang diberikan kemudian dilakukan dengan sebaik-baiknya sehingga menyebabkan peningkatan kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran dengan model pembelajaran *quantum learning* menjadi lebih baik.

Keberhasilan dalam proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran *quantum learning* tidak hanya terjadi pada guru. Kemampuan siswa dalam mengikuti pembelajaran menggunakan model pembelajaran *quantum learning* juga terlihat selalu mengalami peningkatan pada setiap siklusnya.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan: (a) Implementasi pembelajaran IPS SD melalui model *Active Learning in School* (ALiS) teknik *Mind Map* dapat meningkatkan proses dan hasil belajar siswa SD. Hal ini terbukti dengan meningkatkannya pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan dan hal ini ditunjukkan dengan adanya perubahan kearah yang lebih baik dalam aspek memahami konsep-konsep IPS SD (b) Implementasi

pembelajaran IPS SD melalui model *Active Learning in School* (ALiS) teknik *Make a Match* dapat meningkatkan proses dan hasil belajar siswa SD (c) Implementasi pembelajaran IPS SD melalui model *Active Learning in School* teknik *Index Card Match* dapat meningkatkan proses dan hasil belajar siswa SD. Hal ini dapat dilihat dari perolehan skor hasil evaluasi dan rata-rata jumlah siswa yang mengalami ketuntasan belajar (d) Implementasi pembelajaran IPS SD melalui model *Active Learning in School* teknik Quantum dengan tipe TANDUR dapat meningkatkan proses dan hasil belajar siswa SD. Hal ini dapat dilihat dari perolehan skor hasil evaluasi dan rata-rata jumlah siswa yang mengalami ketuntasan belajar.

Implikasi

Berdasarkan pada pembahasan dan kesimpulan yang telah diuraikan dapat dikemukakan bahwa: (a) Penerapan model pembelajaran *Active Learning* model *Mind Map* yang sesuai dengan langkah-langkah dapat menciptakan pembelajaran yang didalamnya terdapat peningkatan proses dan hasil belajar (b) Implementasi pembelajaran IPS SD melalui model *Active Learning in School* (ALiS) teknik *Make a Match* dapat meningkatkan proses dan hasil belajar siswa SD. Penggunaan model ini dapat membantu siswa untuk meminimalkan verbalisme dalam pola pikir siswa dan siswa mampu menyerap materi pelajaran dengan mudah karena proses pembelajaran menyenangkan dan menuntut siswa melakukan berbagai aktivitas untuk menciptakan pengalaman belajar (c) Implementasi pembelajaran IPS SD melalui model *Active Learning in School* teknik *Index Card Match* dapat meningkatkan proses dan hasil belajar siswa SD. Hal ini dapat dilihat dari perolehan skor hasil evaluasi dan rata-rata jumlah siswa yang mengalami ketuntasan belajar. Penggunaan model ini dapat membantu siswa untuk meminimalkan verbalisme dalam pola pikir siswa dan siswa mampu menyerap materi pelajaran dengan mudah karena proses pembelajaran menyenangkan dan menuntut siswa melakukan berbagai aktivitas untuk menciptakan pengalaman belajar (d) Implementasi pembelajaran IPS SD melalui model *Active Learning in School* teknik Quantum dengan langkah TANDUR dapat meningkatkan proses dan hasil belajar siswa SD. Hal ini dapat dilihat dari perolehan skor hasil evaluasi dan rata-rata jumlah siswa

yang mengalami ketuntasan belajar. Penggunaan model ini dapat membantu siswa untuk meminimalkan verbalisme dalam pola pikir siswa dan siswa mampu menyerap materi pelajaran dengan mudah karena proses pembelajaran menyenangkan dan menuntut siswa melakukan berbagai aktivitas untuk menciptakan pengalaman belajar. Berdasarkan hasil penelitian dapat digunakan untuk membangun karakter building bangsa dalam hal membangun pendidik yang mampu menerapkan pembelajaran aktif di sekolah dalam menghadapi era masyarakat ekonomi asep (MEA).

saran

Bagi Guru: (a) Pembelajaran hendaknya berpusat pada siswa dengan menempatkan siswa sebagai subjek sehingga siswa akan lebih aktif serta dapat mengaktualisasikan kemampuan yang siswa miliki (b) Kegiatan pembelajaran IPS SD seharusnya menerapkan cara-cara pembelajaran aktif yang ditunjukkan dengan inspirasi-inspirasi guru untuk mengembangkan daya kreasi siswa (c) Rekan guru hendaknya dapat menciptakan suasana pembelajaran yang aktif yang menggembirakan siswa sehingga siswa tidak merasa bosan dengan kegiatan pembelajaran konvensional yang hamper setiap hari siswa dapatkan.

Bagi Siswa: (a) Siswa hendaknya mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik dan memiliki rasa tanggungjawab yang tinggi dalam belajar (b) Siswa diharapkan selalu ada motivasi dan giat belajar dirumah agar dapat menjadi manusia yang berkualitas dengan berbagai kemampuan yang telah didapat disekolah (c) Siswa memiliki peranan yang besar dalam kegiatan proses pembelajaran. Oleh karena itu jika pembelajaran IPS SD yang diterima siswa merasa membosankan, siswa dapat memberikan ide-ide untuk dilaksanakannya pembelajaran yang lebih baik dan menyenangkan.

Bagi Sekolah: (a) Dalam mengimplementasikan pembelajaran IPS SD guru diberikan kebebasan untuk mengembangkan pembelajarannya termasuk mengembangkan kurikulum (b) Sekolah seharusnya menyediakan sarana pembelajaran khususnya sarana yang menunjang dalam pembelajaran IPS SD sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan (c) Sekolah hendaknya menyarankan pada guru untuk menerapkan

pembelajaran *Active Learning in School (ALiS)* dalam setiap pembelajarannya.

DAFTAR PUSTAKA

- De Porter, B., Reardon, M. & Singer-Nourie, S. (2009). *Quantum Teaching*. Bandung: Kaifa.
- Djoko Saryono. 200. *Pembelajaran yang Menyenangkan* [http://lubisgrafura:wordpress.com](http://lubisgrafura.wordpress.com). Diakses Tanggal 20 Maret 2010.
- Hernowo.2007. *Menjadi Guru yang Mau dan Mampu Mengajar Secara Kreatif*.Bandung: MLC.
- Kasihani Kasbolah. 2001. *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Guru*.Malang: Universitas Negeri Malang.
- Kemmis, Stephen & Robon Mc Taggart. 1990. *The Action Research Planner.Third Edition*. Victoria: Deakin University.
- Kurikulum SD. 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) Model IPS*.Jakarta: Depdikbud.
- Mulyasa. 2004. *Implementasi Kurikulum 2004*. Bandung: Remaja RosdaKarya.
- Muslich, M. (2009).*Melaksanakan PTK itu Mudah*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Musfiqon.(2012). *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Yogyakarta:PT. Prestasi Pustakaraya.
- Nung Muhajir, 2001. *Makalah Seminar Nasional*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sugiyanto. (2008). *Model-model Pembelajar Inovatif*. Surakarta. Panitia Sertifikasi Guru (PSG) Rayon13.
- Suharjo.(2006). *Mengenal Pendidikan Sekolah Dasar*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Direktorat Ketenagaan.
- Suprijono, A.(2009). *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi Paikem*.Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Suwarso.2007. *Hakekat Studi Sosial*.Bandung: Alfabeta.

