

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Strategi Pembelajaran Aktif *Index Card Match*

Istilah strategi sering digunakan dalam banyak konteks dengan makna yang tidak selalu sama. Secara umum strategi dapat diartikan sebagai rencana tindakan yang terdiri atas seperangkat langkah untuk memecahkan masalah atau untuk mencapai tujuan tertentu. Seperti yang diungkapkan Wina Sanjaya (2005 : 99) bahwa strategi dapat diartikan sebagai pola umum rentetan kegiatan yang harus dilakukan untuk mencapai tujuan tertentu. Untuk mencapai tujuan pembelajaran, perlu disusun suatu strategi agar tujuan dapat tercapai dengan optimal. Tanpa suatu strategi yang cocok, tepat, tidak mungkin tujuan dapat tercapai.

Pembelajaran aktif adalah pembelajaran yang melibatkan peserta didik untuk melakukan sesuatu dan berpikir mengenai apa yang dikerjakannya. Bonwell dan Eiso (1992) dalam Morgan, et al (2005), “*Anything that involves students in doing things and thinking about the things they are doing*”. Strategi pembelajaran aktif umumnya diartikan sebagai apa pun yang melibatkan siswa dalam melakukan hal-hal dan berpikir tentang hal-hal yang mereka lakukan. Berdasarkan uraian di atas, strategi pembelajaran aktif mengarah pada keaktifan siswa dalam berbagai kegiatan, dimana siswa memegang peranan penting dalam proses pembelajaran.

Kegiatan belajar mengajar pada dasarnya merupakan pemberian stimulus-stimulus kepada siswa, agar terjadinya respons yang positif pada diri siswa. *Active learning* (belajar aktif) pada dasarnya berusaha untuk memperkuat dan memperlancar stimulus dan respons siswa dalam pembelajaran, sehingga proses pembelajaran menjadi sesuatu hal yang menyenangkan bagi siswa, bukan menjadi sesuatu yang membosankan bagi siswa. Hal ini diperkuat oleh pernyataan Enung Fatimah (2006:113) bahwa rangsangan-rangsangan yang menghasilkan perasaan tidak menyenangkan akan mempengaruhi hasil belajar dan sebaliknya rangsangan yang menghasilkan perasaan menyenangkan akan mempermudah dan meningkatkan motivasi belajar. Hal lain yang perlu diperhatikan adalah perhatian anak didik berkurang bersamaan dengan berlalunya waktu. Hal ini juga diperkuat oleh Pollio (1984) dalam Silberman (2007:3) mengungkapkan sebuah penelitian yang menunjukkan bahwa siswa dalam ruang kelas hanya memperhatikan pelajaran sekitar 40% dari waktu pembelajaran yang tersedia, sementara McKeachie (1986) dalam sepuluh menit pertama perhatian siswa dapat mencapai 70%, dan berkurang sampai menjadi 20% pada waktu 10 menit terakhir. Dengan demikian, efek menyenangkan dalam sebuah pembelajaran mempunyai peran yang penting agar mampu memberi kesan yang mendalam pada siswa.

Penerapan strategi *active learning* (belajar aktif) dapat membantu ingatan siswa, sehingga siswa dapat dihantarkan kepada tujuan pembelajaran dengan sukses. Hal ini kurang diperhatikan pada pembelajaran konvensional.

Pembelajaran konvensional yang dimaksud merupakan pembelajaran yang sering digunakan guru saat mengajar dan menjadi suatu kebiasaan (tradisi).

Pembelajaran konvensional berkaitan juga dengan metode yang biasa digunakan guru dalam mengajar. Metode yang sering digunakan guru dalam mengajar adalah metode ceramah bervariasi menggunakan *powerpoint* disertai dengan tanya jawab. Dalam strategi *active learning* 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.

Menurut Zaini, dkk (2002 : 64-65), strategi aktif *Index Card Match* adalah strategi yang cukup menyenangkan yang dapat digunakan untuk mengulang materi yang telah diberikan sebelumnya. Namun demikian, materi baru pun tetap bisa diajarkan dengan strategi ini dengan catatan, peserta didik diberi tugas mempelajari topik yang akan diajarkan terlebih dahulu, sehingga ketika masuk kelas mereka sudah memiliki bekal pengetahuan. Berikut ini merupakan langkah-langkah strategi aktif *Index Card Match* yang telah dimodifikasi sebagai berikut:

1. Pertama kali dibuat potongan-potongan kertas sejumlah siswa yang ada di dalam kelas, kemudian membagi jumlah kertas-kertas tersebut menjadi dua bagian yang sama.
2. Pada setengah bagian kertas yang telah disiapkan ditulis sebuah pertanyaan tentang materi Ekosistem yang telah diberikan sebelumnya, sementara setengah bagian kertas yang lain, dituliskan jawaban dari pertanyaan-pertanyaan tersebut.

3. Kumpulan kertas yang berisikan pertanyaan dan jawaban selanjutnya dicampur dan dikocok.
4. Setiap siswa nantinya akan mendapatkan satu kertas baik yang berisikan pertanyaan ataupun jawaban untuk kemudian ditugaskan menemukan pasangan dari pertanyaan ataupun jawaban yang diperolehnya dalam kurun waktu yang telah ditentukan.
5. Jika ada yang sudah menemukan pasangan sebelum batas waktu yang ditentukan maka akan mendapatkan poin dan kedua siswa tersebut akan mengambil tempat duduk berdekatan.
6. Setelah semua siswa menemukan pasangan dan duduk berdekatan maka masing-masing pasangan secara bergiliran memaparkan pertanyaan yang dilanjutkan dengan mengutarakan jawaban dari pertanyaan tersebut kepada pasangan yang lain untuk mencocokkan benar-tidaknya antara pertanyaan dan jawaban tersebut.
7. Bila pertanyaan dan jawaban cocok maka dilanjutkan ke pasangan yang lain, sementara bila pertanyaan dan jawaban tidak cocok maka pasangan yang lain mendapat kesempatan menjawab pertanyaan tersebut.
8. Setiap pasangan dipilih secara acak oleh guru yang secara tidak langsung memotivasi siswa untuk mengingat dengan baik materi yang telah diajarkan oleh guru.
9. Untuk menyelesaikan tugas dan presentasi, pelaksanaan strategi aktif *Index Card match* memerlukan waktu yang tidak sedikit sehingga ada kemungkinan tidak semua pertanyaan dapat ditampilkan dan menjadi tugas rumah bagi siswa untuk dikumpulkan pada pertemuan berikutnya. Pada

akhir pertemuan, guru mengarahkan siswa untuk membuat kesimpulan dari materi yang diperoleh serta evaluasi berupa *posttest* jika waktu mencukupi.

Silberman (2007:240) menyatakan bahwa *Index Card Match* adalah salah satu teknik instruksional dari belajar aktif yang termasuk dalam berbagai *reviewing strategis* (strategi pengulangan). Kegiatan pembelajaran perlu diadakan peninjauan ulang atau *review* untuk mengetahui apakah materi yang disampaikan dapat dipahami oleh siswa atau tidak. Salah satu cara yang dapat membuat pembelajaran tetap melekat dalam pikiran adalah dengan mengalokasikan waktu untuk meninjau kembali apa yang telah dipelajari. Materi yang telah dibahas oleh siswa cenderung lebih melekat di dalam pikiran daripada materi yang tidak. Hal ini berkaitan dengan kuantitas dan kualitas belajar yang harus tetap diperhatikan, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan optimal.

Strategi aktif *Index Card Match* dapat memupuk kerja sama siswa dan melatih pola pikir siswa, karena dengan strategi ini siswa dilatih kecepatan berpikirnya dalam mempelajari suatu konsep materi melalui pencarian kartu jawaban atau kartu soal, setiap siswa pasti mendapat pasangan kartu yang cocok lalu mendiskusikan hasil pencarian pasangan kartu yang sudah dicocokkan oleh siswa bersama pasangannya dan siswa lainnya. Pencarian kartu jawaban dilakukan dengan mendiskusikan bersama pasangannya maka siswa akan lebih mengerti dengan konsep materi yang sedang dipelajari. Hal ini diperkuat dengan pendapat Slameto (2003:94) yaitu syarat-syarat yang

diperlukan untuk tercapainya belajar yang efektif adalah terciptanya suasana yang demokratis di sekolah. Sebagai contoh suasana yang demokratis di sekolah antara lain: lingkungan yang saling menghormati, memberi kesempatan pada siswa untuk belajar sendiri, berpendapat sendiri, berdiskusi mencari jalan keluar bila menghadapi masalah, akan mengembangkan kemampuan berpikir siswa, cara memecahkan masalah, kepercayaan pada diri sendiri yang kuat. Kepercayaan diri yang kuat mempunyai kaitan erat dengan motivasi belajar.

B. Hasil Belajar

Menurut Sumiati dan Asra (2008:38), secara umum belajar dapat diartikan sebagai proses perubahan perilaku, akibat interaksi dengan lingkungannya. Tidak setiap perubahan perilaku dalam diri seseorang merupakan perubahan dalam arti belajar. Hal ini didukung pernyataan Slameto (2003:3-4) bahwa ciri-ciri perubahan tingkah laku dalam pengertian belajar antara lain: perubahan terjadi secara sadar, bersifat kontinu dan fungsional, bersifat positif dan aktif, bukan bersifat sementara, bertujuan, mencakup seluruh aspek tingkah laku. Perubahan yang terjadi sebagai akibat dari kegiatan belajar yang telah dilakukan oleh individu yang untuk mendapatkan hasil belajar dalam bentuk “perubahan” harus melalui proses tertentu yang dipengaruhi oleh faktor dari dalam diri individu dan di luar individu.

Bell-Gredler (1986), dalam Winataputra, dkk (2007:1.5). mengungkapkan belajar adalah proses yang dilakukan oleh manusia untuk mendapatkan

aneka ragam *competencies, skills, and attitudes*. Kemampuan (*competencies*), keterampilan (*skills*), dan sikap (*attitudes*) tersebut diperoleh mulai dari masa bayi sampai masa tua melalui suatu rangkaian proses belajar sepanjang hayat yang dilakukan secara bertahap dan berkelanjutan.

Keterlibatan individu dalam pendidikan baik informal, formal dan/atau pendidikan nonformal merupakan suatu rangkaian proses belajar.

Kegiatan belajar mengajar pada dasarnya merupakan pemberian stimulus-stimulus kepada siswa agar terjadi respons yang positif pada diri siswa.

Kesediaan dan kesiapan siswa dalam mengikuti proses demi proses dalam pembelajaran akan mampu menimbulkan respons yang baik terhadap stimulus yang siswa terima dalam proses pembelajaran. Sebagaimana yang dikemukakan oleh De Cecco dan Crawford (dalam Sumiati dan Asra, (2007 : 34) bahwa *performance* (penampilan) yang harus sudah dimiliki siswa sebelum memulai sesuatu. Jika siswa siap untuk melakukan proses belajar, hasil belajar dapat diperoleh dengan baik, begitu sebaliknya. Oleh karena itu, pembelajaran dilaksanakan jika siswa telah memiliki kesiapan untuk belajar. Hal ini diperkuat juga oleh pandangan Bruner, (dalam Winataputra, dkk , (2007:3.14) bahwa kesiapan belajar dapat terdiri atas penguasaan keterampilan-keterampilan yang lebih sederhana yang telah dikuasai terlebih dahulu dan yang memungkinkan seseorang untuk memahami dan mencapai keterampilan yang lebih tinggi. Berawal dari kesiapan belajar yang dimiliki siswa akan timbul motivasi yang besar untuk mencapai tujuan yang diinginkan dalam belajar. Siswa akan memiliki perhatian lebih dan berusaha untuk mencapai tujuannya dengan menggunakan pengalaman belajar yang

telah dimiliki sehingga mampu mencapai hasil belajar yang baik.

Hasil belajar dari ranah kognitif mempunyai hirarki atau tingkatan dalam pencapaiannya. Adapun tingkat-tingkat yang dimaksud adalah:

1. informasi non verbal
2. informasi fakta dan pengetahuan verbal
3. konsep dan prinsip
4. pemecahan masalah dan kreatifitas

Informasi non verbal dikenal atau dipelajari dengan cara penginderaan terhadap objek-objek dan peristiwa-peristiwa secara langsung. Informasi fakta dan pengetahuan verbal dikenal atau dipelajari dengan cara mendengarkan orang lain dan dengan jalan membaca. Semuanya itu penting untuk memperoleh konsep-konsep. Selanjutnya, konsep-konsep itu penting untuk membentuk prinsip-prinsip. Kemudian prinsip-prinsip itu penting di dalam pemecahan masalah atau di dalam kreativitas (Slameto, 1991: 131).

Berdasarkan rumusan Bloom (dalam Dimiyati dan Mudjiono, 2002: 23-28) ranah kognitif terdiri dari 6 jenis perilaku sebagai berikut :

1. Pengetahuan (*Knowledge*)

Aspek ini mengacu pada kemampuan mengenal atau mengingat materi yang sudah dipelajari dari yang sederhana sampai pada hal-hal yang sukar. Penguasaan hal tersebut memerlukan hapalan dan ingatan. Tujuan dalam tingkatan pengetahuan ini termasuk kategori paling rendah domain kognitif.

2. Pemahaman (*Chomprehension*)

Aspek ini mengacu pada kemampuan memahami makna materi yang dipelajari. Pada umumnya unsure pemahaman ini menyangkut kemampuan menangkap makna suatu konsep, yang ditandai antara lain dengan kemampuan menjelaskan arti suatu konsep dengan kata-kata sendiri. Pemahaman dapat dibedakan menjadi 3 kategori, yakni penerjemah, penafsiran, dan ekstrapolasi (menyimpulkan dari sesuatu yang telah diketahui).

3. Penerapan (*Application*)

Aspek ini mencakup kemampuan menerapkan metode dan kaidah untuk menghadapi masalah yang nyata dan baru, yaitu pada kemampuan menggunakan atau menerapkan pengetahuan yang sudah dimiliki pada situasi baru, yang menyangkut penggunaan aturan, prinsip dalam memecahkan persoalan tertentu.

4. Analisis (*Analysis*)

Aspek ini mengacu pada kemampuan mengkaji atau menguraikan sesuatu ke dalam komponen-komponen atau bagian-bagian yang lebih spesifik, serta mampu memahami hubungan diantara bagian yang satu dengan bagian yang lain, sehingga struktur dan aturannya dapat lebih jelas.

5. Penilaian (*Evaluation*)

Aspek ini mengacu pada kemampuan memberikan pertimbangan atau penilaian terhadap gejala atau peristiwa berdasarkan norma-norma atau patokan-patokan tertentu.

6. Sintesis (*Synthesis*)

Aspek ini mengacu pada kemampuan memadukan berbagai konsep atau komponen, sehingga membentuk suatu pola struktur atau bentuk baru.

Menurut Muhaemin (2006:188) contoh kata kerja operasional ranah kognitif adalah sebagai berikut :

Tabel 1. Contoh kata kerja oprasional ranah kognitif

Ranah Kognitif	Contoh Kata kerja Oprasional
<ul style="list-style-type: none"> • Pengetahuan (C1) 	Mengutip, menyebutkan, menggambar, membilang, mengidentifikasi, mendaftarkan, menunjukkan, memasangkan, menandai, membaca, mencatat, menyatakan, mempelajari.
<ul style="list-style-type: none"> • Pemahaman (C2) 	Memperkirakan, menjelaskan, mengkatagorikan, mencirikan, membandingkan, menguraikan, membedakan, mendiskusikan, mencontohkan, mengemukakan, menyimpulkan, menjabarkan.
<ul style="list-style-type: none"> • Penerapan (C3) 	Menugaskan, mengurutkan, menentukan, menerapkan, menyesuaikan, mengklasifikasi, menyelidiki, mengoperasikan, memproses, memecahkan, mensimulasikan, menggunakan, menggali.
<ul style="list-style-type: none"> • Analisis (C4) 	Menganalisis, mendeteksi, menyeleksi, merinci, mengorelasikan, menguji, membagakan, menemukan, menelaah, mengukur, menominasikan.
<ul style="list-style-type: none"> • Sintesis (C5) 	Mengabstraksikan, mengatur, menganimasi, mengarang, membangun, menghubungkan, menciptakan, mengkreasikan, mengoreksi.
<ul style="list-style-type: none"> • Penilaian (C6) 	Menilai, mengarahkan, mengkritik, menimbang, memutuskan, memprediksi, membuktikan, membandingkan, mengarahkan.