

**PENGARUH STRATEGI PEMBELAJARAN AKTIF TIPE *INDEX*
CARD MATCH TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA
MATA PELAJARAN PKn SEMESTER GENAP
KELAS IV SD NEGERI 8 METRO UTARA
TAHUN PELAJARAN 2015/2016**

(Skripsi)

**Oleh
BENY WIDAYAT**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2016**

ABSTRAK

PENGARUH STRATEGI PEMBELAJARAN AKTIF TIPE *INDEX CARD MATCH* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PKn SEMESTER GENAP KELAS IV SD NEGERI 8 METRO UTARA TAHUN PELAJARAN 2015/2016

Oleh

BENY WIDAYAT

Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn. Hal ini terlihat dari data dokumentasi nilai ulangan tengah semester ganjil tahun pelajaran 2015/2016, dari 40 orang siswa kelas IV hanya ada 12 orang siswa atau 30% yang telah mencapai KKM dan ada 28 orang siswa atau 70% siswa yang belum mencapai KKM. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh strategi pembelajaran aktif tipe *index card match* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn kelas IV SD Negeri 8 Metro Utara. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen dengan desain eksperimen *Non-Equivalent Group Design*. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan soal tes tertulis, yang kemudian dianalisis menggunakan analisis data kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan, nilai rata-rata *pretest* kelas eksperimen sebesar 31,184, dan nilai rata-rata *posttest* sebesar 66,989. Nilai rata-rata *pretest* kelas kontrol sebesar 31,895, dan nilai rata-rata *posttest* sebesar 53,989. Rata-rata *N-Gain* kelas eksperimen sebesar 0,523 dan kelas kontrol sebesar 0,336. Berdasarkan hasil uji hipotesis melalui *Independent Sample t-test* diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,029, jika dibandingkan dengan ketetapan $\alpha = 0,050$ maka nilai $0,029 < 0,050$. Sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima, dengan kesimpulan terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan strategi pembelajaran aktif tipe *index card match* terhadap hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran PKn.

Kata kunci: Strategi pembelajaran aktif tipe *index card match*, hasil belajar, PKn

**PENGARUH STRATEGI PEMBELAJARAN AKTIF TIPE *INDEX*
CARD MATCH TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA
MATA PELAJARAN PKn SEMESTER GENAP
KELAS IV SD NEGERI 8 METRO UTARA
TAHUN PELAJARAN 2015/2016**

Oleh
BENY WIDAYAT

Skripsi

Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar

SARJANA PENIDIKAN

pada

Jurusan Ilmu Pendidikan

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2016**

Judul Skripsi

: **PENGARUH STRATEGI PEMBELAJARAN AKTIF TIPE
INDEX CARD MATCH TERHADAP HASIL BELAJAR
SISWA PADA MATA PELAJARAN PKn SEMESTER
GENAP KELAS IV SD NEGERI 8 METRO UTARA
TAHUN PELAJARAN 2015/2016**

Nama Mahasiswa

: **Beny Widayat**

No. Pokok Mahasiswa

: 1213053023

Program Studi

: S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas

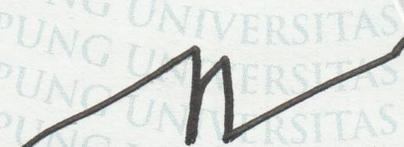
: Keguruan dan Ilmu Pendidikan



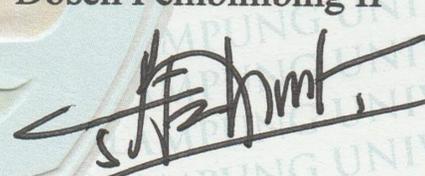
1. Komisi Pembimbing

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

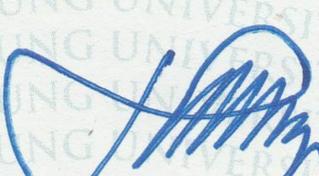

Dr. Hi. Suwarjo, M.Pd.

NIP 19551222 197903 1 003


Dra. Siti Rachmah Sofiani

NIP 19601205 198803 2 001

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

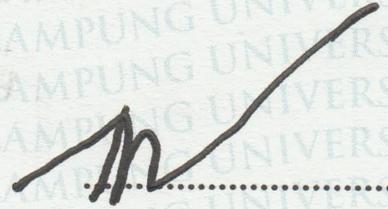

Dr. Riswanti Rini, M.Si.

NIP 19600328 198603 2 002

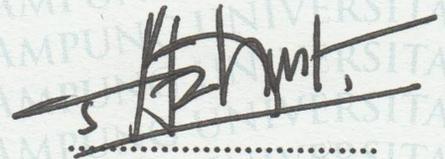
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : Dr. Hi. Suwarjo, M.Pd.



Sekretaris : Dra. Siti Rachmah Sofiani



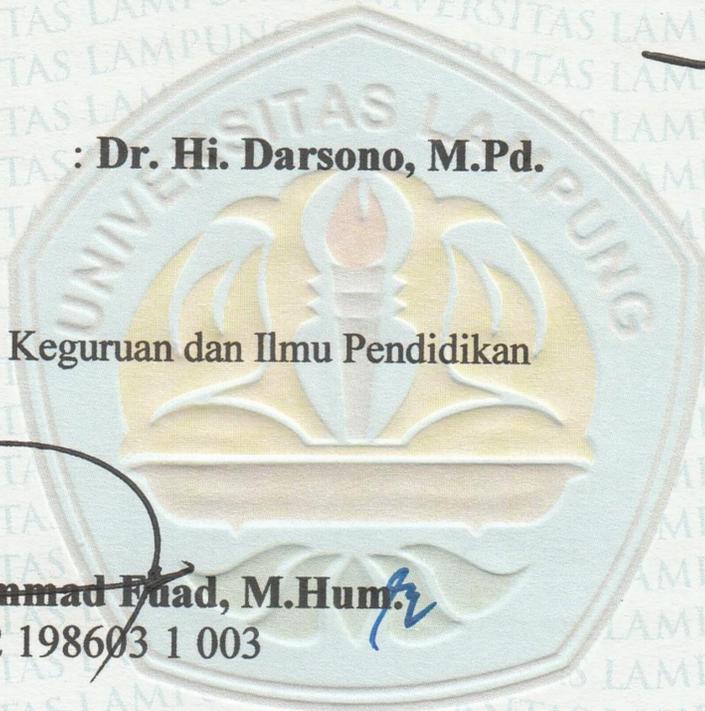
Penguji Utama : Dr. Hi. Darsono, M.Pd.



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. H. Muhammad Fuad, M.Hum.
NIP 19590722 198603 1 003



Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 11 April 2016

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama mahasiswa : Beny Widayat
NPM : 1213053023
Program studi : S-1 PGSD
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung
menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul "Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif Tipe *Index Card Match* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PKn Semester Genap Kelas IV SD Negeri 8 Metro Utara Tahun Pelajaran 2015/2016" adalah asli dari penelitian saya dan tidak plagiat, kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat untuk dapat digunakan seperlunya. Apabila dikemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undang-undang dan peraturan yang berlaku.

Metro, 14 Maret 2016

Yang membuat pernyataan



Beny Widayat
NPM 1213053023

RIWAYAT HIDUP



Peneliti lahir di Desa Kelaten Kecamatan Penengahan Lampung Selatan, pada tanggal 2 Juni 1994. Peneliti adalah anak kedua dari empat bersaudara, dari pasangan Bapak Wagirin dan Ibu Wastinem.

Pendidikan Sekolah Dasar (SD) diselesaikan di SD Negeri 1 Kelaten pada tahun 2006. Sekolah Menengah Pertama (SMP) diselesaikan di SMP Negeri 1 Penengahan pada tahun 2009. Sekolah Menengah Atas diselesaikan peneliti di SMA Negeri 1 Kalianda pada tahun 2012 dan pada tahun 2012 peneliti terdaftar sebagai Mahasiswa S-1 PGSD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lampung.

MOTO

“...Allah akan meninggikan derajat orang-orang yang beriman diantara kamu dan orang-orang yang memiliki ilmu pengetahuan...”
(QS. Al-Mujadillah: 11)

Man Jadda Wajada, Man Shobaro Dzofiro
(Pepatah Arab)

Jadikanlah sholat sebagai istirahatmu, waktu luang sebagai sedekahmu, dan rutinitas hidup sebagai ibadahmu.
(Beny Widayat)

PERSEMBAHAN

Karya tulis ini kupersembahkan untuk:

Ayahandaku Wagirin dan Ibundaku Wastinem serta Nenekku Sainem tercinta, yang selalu mendo'akan kebaikan dan kesuksesanku, selalu berjuang tak kenal lelah, dan memberikan dukungan serta kasih yang tiada batas.

Kakak kandungku Dedy Rinawan yang selalu menjadi teladan dan memotivasiku untuk terus bergerak agar menjadi permata di dasar samudra.

Adik kandungku M. Ghani dan M. Al Imron, tanpa disadari kalian selalu memotivasiku untuk menjadi seorang teladan yang baik. Suatu hari nanti, banggakanlah Ayah, Ibu, Nenek dan Kakak-kakakmu dengan prestasimu.

Untuk orang terkasih, yang sudah begitu sabar menemani ku selama ini, pemberi semangat yang luar biasa, dan cinta kasih yang tak pernah ku duga.

Almamater Tercinta "Universitas Lampung"

SANWACANA

Bismillahirrahmaanirrahiim,

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh,

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat, kasih sayang serta hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif Tipe *Index Card Match* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PKn Semester Genap Kelas IV SD Negeri 8 Metro Utara Tahun Pelajaran 2015/2016”. Salawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada junjungan kita, Nabi Muhammad saw., beserta keluarga, sahabat, dan para pengikutnya.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat yang harus ditempuh untuk mendapatkan gelar sarjana pendidikan di Universitas Lampung. Penyusunan skripsi ini dapat terwujud berkat adanya bantuan dari berbagai pihak, untuk itu dalam kesempatan ini dengan segala kerendahan hati peneliti menyampaikan terimakasih kepada yang terhormat:

1. Bapak Prof. Dr. Ir. Hasriadi Mat Akin, M.P., Rektor Universitas Lampung yang telah memimpin lembaga ini menuju ke arah yang lebih baik dan beliau lah yang mengesahkan ijasah dan gelar sarjana kami, sehingga peneliti termotivasi untuk menyelesaikan skripsi ini.

2. Bapak Dr. Hi. Muhammad Fuad, M.Hum., Dekan FKIP Universitas Lampung yang telah memfasilitasi dan memberi kemudahan sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.
3. Ibu Dr. Riswanti Rini, M.Si., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang menyetujui penulisan skripsi ini sehingga dapat diselesaikan dengan baik.
4. Bapak Drs. Hi. Maman Surahman, M.Pd., Ketua Program Studi PGSD Jurusan Ilmu Pendidikan FKIP Universitas Lampung yang telah memberikan motivasi.
5. Bapak Drs. Rapani, M.Pd., Koordinator Kampus B FKIP Unila yang selalu memberikan motivasi kepada peneliti.
6. Bapak Dr. Hi. Darsono, M.Pd., Dosen penguji yang selalu memberikan motivasi, serta masukan dan saran-saran yang sangat bermanfaat bagi peneliti.
7. Bapak Dr. Hi. Suwarjo, M.Pd., Dosen pembimbing I dan sekaligus Dosen Pembimbing Akademik yang telah memberikan arahan dan masukan yang berharga kepada peneliti.
8. Ibu Dra. Siti Rachmah Sofiani, Dosen pembimbing II yang telah memberikan arahan dan masukan yang berharga kepada peneliti dengan penuh kesabaran.
9. Bapak dan Ibu Dosen serta Staf Kampus B PGSD yang telah banyak memberikan masukan dan membantu kelancaran penulisan skripsi ini.
10. Ibu R.A Srinurlela P, S.Pd.SD., Kepala SD Negeri 8 Metro Utara, serta dewan guru dan staf yang telah memberikan izin dan membantu peneliti selama penyusunan skripsi ini.

11. Bapak Kodar Aminudin, S.Pd, wali kelas IV A dan teman sejawat yang telah banyak memberikan bantuan dan saran kepada peneliti dalam penyusunan skripsi ini.
12. Ibu Fitrotus Sangadah, S.Pd, wali kelas IV B dan teman sejawat yang telah banyak memberikan bantuan dan saran kepada peneliti dalam penyusunan skripsi ini.
13. Siswa-siswi kelas IV SD Negeri 8 Metro Utara, yang telah membantu dengan berpartisipasi aktif sehingga penelitian ini dapat terlaksana dengan baik.
14. Keluarga tempat kos, Mbah Dipir, Mbah Aminah, Mas Didik dan Mas Sur yang telah menjaga, mengawasi dan memberi kasih sayang kepada peneliti siang dan malam.
15. Teman, sahabat, sekaligus keluarga satu kosan, Mas Hardi, Angga, Nashihin, Mas Hayat, Uming, Wayan, Novan, Rizki H, Riski A, Viktor dan Dani. Terimakasih karena kalian telah menciptakan kehangatan dan keharmonisan di lingkungan kost, sehingga peneliti merasa nyaman bersama kalian.
16. Sahabat seperjuangan, Deni, Mira, Bayu, Rindi, A. Fitra, Intan, Hasan, dan Ade Ayu Eres Setyarini yang selalu menemani dan memberi semangat dikala susah maupun senang.
17. Rekan-rekan senasib dan seperjuangan, mahasiswa S-1 PGSD angkatan 2012 terutama keluarga besar kelas A, Adinda, Lia, Dina Nur, Alfian, Arif, Erna, Fika, Annisa, Ariyani, Agatha, Anida, Feti, Alpera, Fajar, Aliftya, Alif Via, Apriyani, Mawarti, Dhyna Novelsa, Uut, Unyil, Bima, Wawan, Kiat, Faqih, Cecep, Andre, Fitri, Elsa, Astin, Debie, Dodo, terimakasih untuk empat tahun

yang luar biasa, bersama kalian mengajarku banyak hal. Semoga kita bisa berkumpul lagi di GSG Unila di hari yang sama seperti empat tahun lalu.

18. Tutor BBQ FU, Akh Joko, Akh Kahfi, Akh Irwan dan Akh Pazar, yang selalu memberi bimbingan dan masukan tentang ilmu agama. Udin, Widi, Isro'i, Wahyu, Winu, Wisnu, Ade, yang selalu mengingatkan agenda BBQ FU.
19. Organisasi PSHT yang selalu memberi motivasi dan mengajarkan kebaikan hidup kepada peneliti selama ini.
20. Racana Ki Hajar Dewantara & R.A Kartini Gugus Depan PGSD UPP Metro dan LDK LSO Formasi yang selalu terbuka menjadi tempat pelipur keletihan peneliti selama penyusunan skripsi ini.
21. Rekan-rekan kelompok KKN Pekon Puralaksana, Prasetyo, Ratih, Dwi, Helvi, Mia, Ola, Arini, Dhea dan Nikolaus yang bersama-sama melewati suka duka bersama peneliti selama KKN.
22. Semua pihak yang namanya tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu yang telah membantu kelancaran dalam penyusunan skripsi ini.

Akhir kata, peneliti menyadari bahwa tulisan ini tidaklah sempurna, karena kesempurnaan hanya milik Allah SWT. Semoga tulisan ini dapat bermanfaat bagi perkembangan dan peningkatan mutu dunia pendidikan terutama ke SD-an.

Wassalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh.

Metro, 11 April 2016
Peneliti,

Beny Widayat
NPM 1213053023

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Pembatasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian.....	7
F. Manfaat Penelitian.....	7
G. Ruang Lingkup Penelitian.....	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS	
A. Strategi Pembelajaran Aktif	9
1. Pengertian Strategi Pembelajaran.....	9
2. Pengertian Pembelajaran Aktif.....	10
3. Tujuan Pembelajaran Aktif.....	11
4. Macam-macam Strategi Pembelajaran	12
B. Strategi Pembelajaran Aktif Tipe <i>Index Card Match</i>	13
1. Pengertian Strategi Pembelajaran Aktif Tipe <i>Index Card Match</i>	13
2. Langkah-langkah Strategi Pembelajaran Aktif Tipe <i>Index Card Match</i>	14
3. Kelebihan dan Kekurangan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe <i>Index Card Match</i>	17
C. Belajar dan Hasil Belajar.....	18
1. Pengertian Belajar	18
2. Teori Belajar	19
3. Hasil Belajar	23
D. Pembelajaran PKn di SD.....	25
1. Pengertian PKn	25
2. Tujuan PKn di SD	26
3. Ruang Lingkup PKn	27

E. Penelitian yang Relevan	29
F. Kerangka Pikir.....	30
G. Hipotesis Penelitian.....	31

BAB III METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian	32
B. Tempat dan Waktu Penelitian	33
1. Tempat Penelitian	33
2. Waktu Penelitian	34
C. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional Variabel	34
1. Variabel Penelitian	34
2. Definisi Operasional Variabel	35
D. Populasi dan Sampel	36
1. Populasi Penelitian	36
2. Sampel Penelitian	37
E. Teknik Pengumpulan Data.....	37
1. Observasi	37
2. Studi Dokumentasi	38
3. Teknik Tes	38
F. Instrumen Penilaian	38
1. Lembar Observasi	38
2. Instrumen Tes	39
G. Teknik Analisis Data Penelitian dan Pengujian Hipotesis.....	41
1. Analisis Data Hasil Belajar dan Kinerja Guru	42
2. Uji Persyaratan Analisis Data.....	44
3. Pengujian Hipotesis	46

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Umum Lokasi Penelitian	48
B. Pelaksanaan Penelitian	49
1. Persiapan Penelitian	49
2. Uji Coba Instrumen Penelitian	50
3. Pelaksanaan Penelitian	51
4. Pengambilan Data	51
C. Deskripsi Data Penelitian	52
D. Hasil Analisis Data Penelitian dan Pengujian Hipotesis.....	52
1. Analisis Data Hasil Belajar dan Kinerja Guru	52
2. Uji Persyaratan Analisis Data	58
3. Pengujian Hipotesis	60
E. Pembahasan	60

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	63
B. Saran	64

DAFTAR PUSTAKA	65
-----------------------------	-----------

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1.1 Data nilai hasil belajar PKn siswa kelas IV SD Negeri 8 Metro Utara.....	4
3.1 Jadwal pelaksanaan penelitian.....	34
3.2 Koefisien reliabilitas KR 20	41
3.3 Kategori ketuntasan belajar kognitif siswa.....	43
3.4 Rubrik penskoran kegiatan mengajar guru	43
3.5 Kategori kinerja guru mengajar berdasarkan perolehan nilai	44
4.1 Keadaan jumlah siswa SD Negeri 8 Metro Utara Tahun Pelajaran 2015/2016	48
4.2 Keadaan tenaga pendidik SD Negeri 8 Metro Utara Tahun Pelajaran 2015/2016	48
4.3 Hasil analisis validitas butir soal tes kognitif	50
4.4 Nilai <i>pretest</i> kelas eksperimen dan kelas kontrol	53
4.5 Nilai <i>posttest</i> kelas eksperimen dan kelas kontrol.....	54
4.6 Penggolongan nilai <i>N-Gain</i> siswa kelas IV A dan IV B	56

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Kerangka Konsep Variabel	30
3.1 Desain Eksperimen.....	32
4.1 Diagram ketuntasan nilai <i>pretest</i> kelas eksperimen dan kelas kontrol	53
4.2 Diagram perbandingan nilai rata-rata <i>pretest</i> kelas eksperimen dan kelas kontrol	54
4.3 Diagram ketuntasan nilai <i>posttest</i> kelas eksperimen dan kelas kontrol	55
4.4 Diagram rata-rata <i>posttest</i> kelas eksperimen dan kelas kontrol	56
4.5 Diagram penggolongan nilai <i>N-Gain</i> siswa kelas IV A dengan kelas IV B	57
4.6 Diagram perbandingan rata-rata <i>N-Gain</i> kelas IV A dan kelas IV B	57
4.7 Diagram nilai kinerja guru kelas eksperimen dan kelas kontrol	58

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Penelitian Pendahuluan dari Fakultas	68
2. Surat Izin Penelitian dari Fakultas	69
3. Surat Keterangan dari Fakultas	70
4. Surat Izin Penelitian dari Kepala Sekolah.....	71
5. Surat Pernyataan Teman Sejawat Kelas IV A	72
6. Surat Pernyataan Teman Sejawat Kelas IV B.....	73
7. Surat Keterangan Penelitian	74
8. Data Dokumentasi Nilai UTS Ganjil Kelas IV A dan IV B	75
9. Hasil Uji Normalitas (<i>Test of Normality</i>) Nilai UTS	76
10. Hasil Uji Homogenitas (<i>Test of Homogeneity of Variance</i>) Nilai UTS	78
11. Pemetaan SK dan KD	80
12. Silabus Pembelajaran	82
13. RPP Kelas Eksperimen.....	85
14. RPP Kelas Kontrol	89
15. Kisi-kisi Penulisan Soal Uji Instrumen Tes	93
16. Soal Uji Instrumen Tes.....	94
17. Kunci Jawaban Uji Instrumen Tes	106
18. Tabel Validitas Instrumen	107

19. Tabel Reliabilitas Instrumen	108
20. Tabel Nilai-nilai <i>r Product Moment</i>	109
21. Kisi-kisi Penulisan Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	110
22. Soal <i>Pretest</i>	111
23. Soal <i>Posttest</i>	121
24. Kunci Jawaban Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	131
25. Data Hasil Belajar Kognitif PKn Siswa Kelas IV A (Eksperimen)	132
26. Data Hasil Belajar Kognitif PKn Siswa Kelas IV B (Kontrol)	133
27. IPKG Kelas Eksperimen	134
28. IPKG Kelas Kontrol	136
29. Hasil Uji Normalitas (<i>Test of Normality</i>) <i>N-Gain</i>	138
30. Hasil Uji Homogenitas (<i>Test of Homogeneity of Variance</i>) <i>N-Gain</i> ..	140
31. Hasil Uji Hipotesis	142
32. Dokumentasi Proses Belajar Mengajar Kelas IV A (Eksperimen)	143
33. Dokumentasi Proses Belajar Mengajar Kelas IV B (Kontrol)	147

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Peranan pendidikan sangat penting dalam proses peningkatan kemampuan dan daya saing suatu bangsa di mata dunia. Pendidikan dapat dikatakan sebagai kunci keberhasilan dari suatu negara, kemajuan suatu bangsa ditentukan oleh kemajuan pendidikannya. Melalui pendidikan, suatu bangsa dapat berdiri dengan mandiri, kuat, dan berdaya saing tinggi dengan cara membentuk generasi muda yang bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berkarakter, cerdas, serta memiliki keterampilan. Hal tersebut sejalan dengan Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab I Pasal I (ayat I) yaitu:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kemampuan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Pendidikan yang dikelola dengan tertib, teratur, efektif, efisien akan mampu mempercepat jalannya proses pembudayaan kesejahteraan umum dan pencerdasan kehidupan bangsa kita, sesuai dengan tujuan pendidikan yang tercantum dalam TAP MPR RI No. IV/MPR/1999 tentang GBHN Bab IV bagian E, yaitu:

Mengembangkan kualitas sumber daya manusia sedini mungkin secara terarah, terpadu, dan menyeluruh melalui berbagai upaya proaktif dan reaktif oleh seluruh komponen bangsa agar generasi muda dapat berkembang secara optimal disertai dengan hak dukungan dan perlindungan sesuai dengan potensinya.

Indonesia harus menyelenggarakan sebuah sistem pendidikan yang berkualitas, efektif, dan menyeluruh guna mencapai tujuan pendidikan nasional tersebut, sehingga dapat menghasilkan sumber daya manusia yang juga berkualitas, berdaya saing tinggi dan sesuai dengan kebutuhan bangsa ini. Kurikulum pendidikan yang dijadikan pedoman atau peta petunjuk jalan untuk mencapai tujuan tersebut sangat dibutuhkan.

Kurikulum yang berlaku saat ini adalah Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Badan Standar Nasional Pendidikan atau BSNP (2006: 5) menjelaskan pengertian KTSP yaitu kurikulum operasional yang disusun oleh dan dilaksanakan di masing-masing satuan pendidikan. KTSP terdiri dari tujuan pendidikan tingkat satuan pendidikan, struktur dan muatan kurikulum tingkat satuan pendidikan, kalender pendidikan, dan silabus.

Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 (PP 19/2005) tentang Standar Nasional Pendidikan mengamanatkan kurikulum pada KTSP jenjang pendidikan dasar dan menengah disusun oleh satuan pendidikan dengan mengacu kepada Standar Isi (SI) dan Standar Kompetensi Lulusan (SKL) serta berpedoman pada panduan yang disusun oleh BSNP. Pendidikan dasar yang dimaksud adalah pendidikan dasar yang dijelaskan dalam Permendiknas No. 47 Tahun 2008 tentang Wajib Belajar Pasal 1 (2008: 154) yaitu pendidikan yang melandasi jenjang pendidikan menengah, berbentuk Sekolah Dasar (SD), Madrasah Ibtidaiyah (MI) atau bentuk lain

yang sederajat serta Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan Madrasah Tsanawiyah (MTs), atau bentuk lain yang sederajat.

Pembelajaran KTSP di SD menerapkan pendekatan tematik terpadu pada kelas rendah dan pendekatan mata pelajaran pada kelas tinggi. Adapun komponen mata pelajaran pada struktur kurikulum SD/MI adalah: (1) Pendidikan Agama, (2) Pendidikan Kewarganegaraan (PKn), (3) Bahasa Indonesia, (4) Matematika, (5) Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), (6) Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), (7) Seni Budaya dan Keterampilan (SBK), dan (8) Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan. Mata pelajaran PKn adalah salah satu mata pelajaran yang tidak dapat dipandang sebelah mata dalam pengajarannya di jenjang sekolah dasar.

Permendiknas No. 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi menjelaskan bahwa kelompok mata pelajaran kewarganegaraan dan kepribadian dimaksudkan untuk peningkatan kesadaran dan wawasan peserta didik akan status, hak, dan kewajibannya dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, serta peningkatan kualitas dirinya sebagai manusia. Kesadaran dan wawasan termasuk wawasan kebangsaan, jiwa dan patriotisme bela negara, penghargaan terhadap hak-hak asasi manusia, kemajemukan bangsa, pelestarian lingkungan hidup, kesetaraan gender, demokrasi, tanggung jawab sosial, ketaatan pada hukum, ketaatan membayar pajak, dan sikap serta perilaku anti korupsi, kolusi, dan nepotisme.

Strategi pembelajaran sangat dibutuhkan guna menunjang pembelajaran PKn di SD agar nilai-nilai mata pelajaran PKn yang akan diajarkan dapat tersampaikan secara keseluruhan kepada peserta didik. Hal ini sangat diperlukan karena anak usia 9-12 tahun mulai ingin merealisasikan potensi-potensi yang dimilikinya sehingga anak berusaha memenuhi kebutuhan tersebut dengan sikap persaingan. Mikarsa (2007: 3.30) menjelaskan anak-anak usia SD kelas tinggi sudah timbul keinginan untuk menjadi yang terhebat, mereka berusaha semaksimal mungkin untuk mencapai prestasi. Semua sikap

dan tindakan anak-anak tersebut juga dalam rangka pemenuhan kebutuhan untuk diakui. Keaktifan anak dalam persaingan inilah yang harus diarahkan kepada pembelajaran yang mampu menggali potensi yang dimilikinya.

Berdasarkan kegiatan observasi, wawancara dan studi dokumentasi yang dilakukan peneliti bulan November 2015 saat proses pembelajaran PKn di Kelas IV SD Negeri 8 Metro Utara, diperoleh data tentang hasil belajar PKn siswa sebagai berikut:

Tabel 1.1 Data nilai hasil belajar PKn siswa kelas IV SD Negeri 8 Metro Utara

No.	Kelas	KKM	Rata-rata Kelas	Jumlah Siswa		Persentase	
				Tuntas	Tidak Tuntas	Tuntas	Tidak Tuntas
1.	IVA	70	60,500	6	14	30 %	70 %
2.	IVB	70	62,925	6	14	30 %	70 %
Jumlah				12	28	30 %	70 %

Sumber: Dokumentasi nilai ulangan tengah semester.

Tabel 1.1 di atas, menunjukkan bahwa siswa kelas IV masih banyak yang tidak mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) atau belum mencapai ketuntasan belajar. Terdapat 12 dari 40 orang siswa atau 30 % siswa yang tuntas, sedangkan 28 dari 40 orang siswa atau 70 % siswa yang tidak tuntas.

Siswa terlihat pasif dalam proses pembelajaran PKn. Kekurangaktifan siswa kemungkinan disebabkan karena dalam proses pembelajaran guru lebih banyak kegiatan presentasi dibandingkan dengan keaktifan siswa dalam belajar, sehingga pembelajaran berpusat pada guru (*teacher centered*). Pembelajaran di kelas belum menciptakan suasana belajar yang aktif, efektif dan menyenangkan. Pembelajaran juga kurang beragam sehingga siswa merasa jenuh dan bosan serta pembelajaran kurang menyenangkan, sehingga siswa mudah lupa dengan materi pelajaran yang telah disampaikan oleh guru. Guru

harus dapat mengadakan perubahan, dari pembelajaran yang membosankan menjadi menyenangkan.

Alternatif strategi pembelajaran yang mampu membangkitkan semangat, motivasi, kreatifitas dan percaya diri siswa agar lebih aktif dan kreatif dalam mengikuti pembelajaran sangat diperlukan, guna mendorong pengembangan potensi yang dimiliki oleh siswa secara maksimal, mengkonstruksi pengetahuan dari apa yang telah dipelajari dan dialaminya secara langsung. Peneliti mencoba strategi pembelajaran aktif tipe *index card match* untuk diterapkan dalam pembelajaran PKn. Strategi ini menuntut siswa untuk bekerja sama dan meningkatkan rasa tanggung jawab siswa atas apa yang dipelajari dengan cara yang menyenangkan, saling bekerja sama dan membantu untuk menyelesaikan pertanyaan dan melempar pertanyaan kepada pasangan lain.

Mengacu pada uraian di atas, peneliti mengangkat judul “Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif Tipe *Index Card Match* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PKn Kelas IV Semester Genap SD Negeri 8 Metro Utara Tahun Pelajaran 2015/2016”.

B. Identifikasi Masalah

Ditinjau dari latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi masalah penelitian sebagai berikut:

1. Rendahnya hasil belajar PKn siswa.
2. Siswa terlihat pasif dalam mengikuti proses pembelajaran.
3. Pembelajaran masih berpusat pada guru (*teacher centered*).

4. Guru lebih banyak melakukan presentasi dibandingkan dengan keaktifan siswa dalam belajar.
5. Pembelajaran belum menciptakan suasana belajar yang aktif, efektif dan menyenangkan.
6. Pembelajaran kurang beragam.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, peneliti membatasi permasalahan yang akan diteliti, yakni rendahnya hasil belajar PKn siswa pada ranah kognitif kelas IV SD Negeri 8 Metro Utara tahun pelajaran 2015/2016.

D. Rumusan Masalah

Ditinjau dari pembatasan masalah di atas, dapat dirumuskan masalah penelitian yakni:

- a. Apakah terdapat pengaruh yang positif pada strategi pembelajaran aktif tipe *index card match* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn kelas IV SD Negeri 8 Metro Utara Tahun Pelajaran 2015/2016?
- b. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan pada strategi pembelajaran aktif tipe *index card match* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn kelas IV SD Negeri 8 Metro Utara Tahun Pelajaran 2015/2016?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian harus memiliki arah dan hasil yang jelas, perlu ditetapkan terlebih dahulu tujuan yang hendak dicapai. Penelitian ini bertujuan untuk:

- a. Mengetahui pengaruh yang positif pada strategi pembelajaran aktif tipe *index card match* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn kelas IV SD Negeri 8 Metro Utara Tahun Pelajaran 2015/2016.
- b. Mengetahui pengaruh yang signifikan pada strategi pembelajaran aktif tipe *index card match* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn kelas IV SD Negeri 8 Metro Utara Tahun Pelajaran 2015/2016.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian yang diharapkan dalam penelitian ini adalah:

1. Siswa

Diterapkannya strategi pembelajaran aktif tipe *index card match* kepada siswa, mampu meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn.

2. Guru

Memperluas pengetahuan guru mengenai strategi pembelajaran yang dapat mengoptimalkan kemampuan siswa serta dapat memberikan manfaat dalam mengembangkan kualitas mengajar guru.

3. Sekolah

Menjadi kontribusi positif untuk meningkatkan mutu pendidikan khususnya kualitas pembelajaran di SD Negeri 8 Metro Utara.

4. Peneliti

Menjadi sarana pengembangan wawasan mengenai strategi pembelajaran serta dapat menambah pengetahuan tentang penelitian eksperimen dan strategi pembelajaran aktif tipe *index card match*.

5. Pembaca

Menjadi sarana untuk menambah wawasan dan pengetahuan tentang strategi pembelajaran yang mampu membangkitkan semangat belajar siswa. Selain itu, juga dapat dijadikan referensi bagi mahasiswa yang akan melakukan penelitian.

G. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini meliputi:

1. Jenis penelitian adalah penelitian eksperimen.
2. Objek penelitian ini adalah strategi pembelajaran aktif tipe *index card match* dan hasil belajar PKn siswa kelas IV SD Negeri 8 Metro Utara.
3. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SD Negeri 8 Metro Utara.
4. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 8 Metro Utara semester genap tahun pelajaran 2015/2016.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS

A. Strategi Pembelajaran Aktif

1. Pengertian Strategi Pembelajaran

Kegiatan pembelajaran membutuhkan strategi agar tujuan tercapai secara optimal. Untuk itu guru harus mampu menggunakan berbagai strategi pembelajaran yang cocok dalam proses pembelajaran. Asmani (2013: 27) strategi pembelajaran adalah serangkaian dan keseluruhan tindakan strategis guru dalam merealisasikan perwujudan kegiatan pembelajaran aktual yang efektif dan efisien, untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Aqib (2013: 70) strategi pembelajaran merupakan cara-cara yang akan dipilih dan digunakan oleh seorang pengajar untuk menyampaikan materi pembelajaran sehingga akan memudahkan peserta didik menerima dan memahami materi pembelajaran, yang pada akhirnya tujuan pembelajaran dapat dikuasainya di akhir kegiatan belajar. Ruminiati (2007: 2.3) strategi dalam pembelajaran adalah suatu prosedur yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran sebagai sarana untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Sanjaya (2006: 126) strategi pembelajaran dapat diartikan sebagai perencanaan yang berisi

tentang rangkaian kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.

Mengacu pada uraian di atas peneliti menyimpulkan strategi pembelajaran adalah cara-cara yang digunakan guru dalam merencanakan kegiatan pembelajaran. Rencana yang dimaksud termasuk penggunaan model, metode, media dan segala sesuatu yang menunjang proses pembelajaran sehingga tercapai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

2. Pengertian Pembelajaran Aktif

Guru dituntut untuk menerapkan pembelajaran aktif agar siswa aktif dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar. Uno (2013: 206) strategi pembelajaran yang aktif dalam proses pembelajaran adalah siswa diharapkan aktif terlibat dalam kegiatan pembelajaran untuk berpikir, berinteraksi, berbuat untuk mencoba, menemukan konsep baru atau menghasilkan suatu karya.

Rusman (2012: 324) menjelaskan bahwa pembelajaran aktif merupakan pendekatan pembelajaran yang lebih banyak melibatkan aktivitas siswa dalam mengakses berbagai informasi dan pengetahuan untuk dibahas dan dikaji dalam proses pembelajaran di kelas, sehingga mereka mendapatkan berbagai pengalaman yang dapat meningkatkan pemahaman dan kompetensinya.

Silberman (2009: 23) mengemukakan gagasan yang disebut Pahami Belajar Aktif.

- a. Yang saya dengar, saya lupa.
- b. Yang saya dengar dan lihat, saya sedikit ingat.
- c. Yang saya dengar, lihat dan pertanyakan atau diskusikan dengan orang lain, saya mulai paham.
- d. Dari yang saya dengar, lihat, bahas, dan terapkan, saya dapatkan pengetahuan dan keterampilan.
- e. Yang saya ajarkan kepada orang lain, saya kuasai.

Zaini (2008: xiv) berpendapat bahwa pembelajaran aktif adalah suatu pembelajaran yang mengajak peserta didik untuk belajar secara aktif. Belajar aktif mengajak peserta didik untuk turut serta dalam semua proses pembelajaran, baik itu mental maupun fisiknya. Menggunakan cara ini biasanya peserta didik akan merasakan suasana yang lebih menyenangkan sehingga hasil belajar dapat dimaksimalkan.

Berdasarkan pendapat di atas peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran aktif adalah suatu pembelajaran yang mengajak siswa untuk aktif secara fisik, sosial dan mental. Pembelajaran dijadikan suatu hal yang menyenangkan, sehingga siswa dapat mencapai hasil belajar yang sesuai dengan karakteristik pribadi yang mereka miliki.

3. Tujuan Pembelajaran Aktif

Suasana yang semestinya tercipta dalam proses pembelajaran adalah bagaimana siswa benar-benar berperan aktif dalam belajar. Uno (2013: 76) menjelaskan tujuan pembelajaran aktif agar dapat mendorong aktivitas mental mereka untuk berpikir, menganalisa, menyimpulkan, dan menemukan pemahaman konsep baru dan mengintegrasikannya dengan konsep yang sudah mereka ketahui sebelumnya.

Rusman (2012: 324) tujuan pembelajaran aktif adalah memungkinkan siswa mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi, seperti menganalisis dan mensintesis, serta melakukan penilaian terhadap berbagai peristiwa belajar dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Siswa belajar dengan cara melakukan, menggunakan indera

mereka, menjelajahi lingkungan, baik lingkungan berupa benda, tempat serta peristiwa-peristiwa di sekitar mereka.

Peneliti menyimpulkan tujuan pembelajaran aktif yaitu memungkinkan siswa untuk berpikir, menganalisa, menyimpulkan, serta melakukan penilaian terhadap berbagai peristiwa belajar sehingga siswa mampu mengembangkan kemampuannya dan mampu menerapkan pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari. Siswa tidak hanya menerima pengetahuan dari guru, melainkan ikut berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.

4. Macam-macam Strategi Pembelajaran Aktif

Strategi pembelajaran aktif memiliki macam-macam tipe pembelajaran yang dapat diterapkan oleh guru dalam proses pembelajaran. Hamruni (2011: 160) menyatakan bahwa dalam strategi pembelajaran aktif terdapat berbagai macam tipe strategi yang dapat diterapkan di kelas antara lain:

- a. *the power of two*, yaitu kekuatan dua siswa;
- b. *reading guide*, yaitu membaca terbimbing;
- c. *info search*, yaitu mencari informasi;
- d. *index card match*, yaitu mencocokkan kartu pembelajaran;
- e. *everyone is a teacher here*, yaitu setiap orang satu guru;
- f. *giving questions getting answers*, yaitu memberi pertanyaan mendapat jawaban;
- g. *active knowledge sharing*, yaitu aktif berbagi pengetahuan; dan
- h. *questions student have*, siswa memiliki beberapa pertanyaan.

Menurut Silberman (2009: 43-289) banyak jenis strategi pembelajaran aktif yang disesuaikan dengan tipe-tipe strateginya antara lain:

- a. Strategi pembentukan tim yaitu *group resume* dan *team gateway*.
- b. Strategi penilaian sederhana yaitu *instant assessment*, *representative sample*, dan *class concerns*.
- c. Strategi keterlibatan belajar langsung yaitu *active knowledge sharing* dan *exchange viewpoint*.
- d. Strategi stimulus diskusi kelas yaitu *active debate reading aloud*.
- e. Strategi belajar bersama yaitu *the study group*, *information research* dan *the power of two*.
- f. Strategi pengembangan keterampilan yaitu *triple role playing*, *active observation and feedback* dan *thefiring line*.
- g. Strategi peninjauan kembali yaitu *index card match* dan *slide review*.
- h. Strategi penilaian sendiri yaitu *phisycal self assessment* dan *reconsidering*.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, strategi pembelajaran aktif memiliki banyak sekali tipe strategi yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran PKn. Peneliti memilih satu tipe strategi yaitu strategi *index card match* untuk diteliti pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa.

B. Strategi Pembelajaran Aktif Tipe *Index Card Match*

1. Pengertian Strategi Pembelajaran Aktif Tipe *Index Card Match*

Strategi *index card match* merupakan salah satu strategi pembelajaran yang menyenangkan yang mengajak siswa aktif dalam proses pembelajaran. Strategi pembelajaran aktif tipe *index card match* ini berhubungan dengan cara-cara untuk mengingat kembali apa yang telah mereka pelajari dan menguji pengetahuan serta kemampuan mereka saat ini dengan teknik mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau soal sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana menyenangkan.

Suprijono (2012: 120) menjelaskan *index card match* (mencari pasangan kartu) adalah suatu metode yang cukup menyenangkan digunakan untuk mengulangi materi pembelajaran yang telah diberikan sebelumnya. Menurut Silberman (2009: 240) *index card match* adalah cara pembelajaran yang menyenangkan lagi aktif untuk meninjau ulang materi pelajaran. Guru memperbolehkan peserta didik untuk berpasangan dan memainkan kuis dengan kawan sekelas.

Menurut Zaini, dkk (2008: 67) *index card match* adalah pembelajaran yang cukup menyenangkan yang digunakan untuk mengulang materi yang telah diberikan sebelumnya. Namun demikian, materi barupun tetap bisa diajarkan dengan strategi ini dengan catatan, peserta diberi tugas mempelajari topik yang akan diajarkan terlebih dahulu, sehingga ketika masuk kelas siswa sudah memiliki bekal pengetahuan.

Berdasarkan pendapat ahli di atas peneliti menyimpulkan bahwa strategi pembelajaran aktif tipe *index card match* adalah cara-cara yang dilakukan guru untuk mengulang materi yang telah diberikan dengan mencari kartu pasangannya. Namun demikian, materi barupun tetap bisa diajarkan menggunakan strategi ini dengan catatan, peserta diberi tugas mempelajari topik yang akan diajarkan terlebih dahulu, sehingga ketika masuk kelas siswa sudah memiliki bekal pengetahuan.

2. Langkah-langkah Strategi Pembelajaran Aktif Tipe *Index Card Match*

Strategi *index card match* memiliki langkah-langkah dalam proses belajar. Suprijono (2012: 120) menyatakan langkah-langkah pembelajaran strategi *index card match* adalah sebagai berikut:

- a. Buatlah potongan-potongan kertas sebanyak jumlah siswa yang ada di dalam kelas
- b. Bagilah kertas-kertas tersebut menjadi dua bagian yang sama.
- c. Pada separuh bagian, tulis pertanyaan tentang materi yang akan dibelajarkan. Setiap kertas berisi satu pertanyaan.
- d. Pada separuh kertas yang lain, tulis jawaban dari pertanyaan-pertanyaan yang telah dibuat.
- e. Kocoklah semua kertas sehingga akan tercampur antara soal dan jawaban.
- f. Setiap siswa diberi satu kertas. Jelaskan bahwa ini adalah aktivitas yang dilakukan berpasangan. Separuh siswa akan mendapatkan soal dan separuh yang lain akan mendapatkan jawaban.
- g. Mintalah kepada siswa untuk menemukan pasangan mereka. Jika ada yang sudah menemukan pasangan, mintalah kepada mereka untuk duduk berdekatan. Jelaskan juga agar mereka tidak memberitahu materi yang mereka dapatkan kepada teman yang lain.
- h. Setelah semua siswa menemukan pasangan dan duduk berdekatan, mintalah kepada setiap pasangan secara bergantian untuk membacakan soal yang diperoleh dengan keras kepada teman-temannya yang lain. Selanjutnya soal tersebut dijawab oleh pasangannya.
- i. Akhiri proses ini dengan membuat klarifikasi dan kesimpulan.

Silberman (2009: 250) menyatakan langkah-langkah strategi *index*

card match yaitu sebagai berikut:

- a. Pada kartu indeks yang terpisah, tulislah pertanyaan tentang apapun yang diajarkan di kelas. Buatlah kartu pertanyaan dengan jumlah yang sama dengan setengah jumlah siswa.
- b. Pada kartu yang terpisah, tulislah jawaban atas masing-masing pertanyaan itu.
- c. Campurkan dua kumpulan kartu itu dan kocoklah beberapa kali agar benar-benar tercampuraduk.
- d. Berikan satu kartu untuk satu siswa. Jelaskan bahwa ini merupakan latihan pencocokan. Sebagian siswa mendapat pertanyaan tinjauan dan sebagian lain mendapat kartu jawabannya, perintahkan siswa untuk mencari kartu pasangan mereka.
- e. Bila sudah terbentuk pasangan, perintahkan siswa yang berpasangan itu untuk mencari tempat duduk bersama. (katakan pada mereka untuk tidak mengungkapkan kepada pasangan lain apa yang ada di kartu mereka).
- f. Bila semua pasangan yang cocok telah duduk bersama, perintahkan tiap pasangan untuk memberikan kuis kepada siswa lain dengan membacakan keras-keras pertanyaan mereka dan menantang siswa lain untuk memberikan jawabannya.

Zaini (2008: 67) langkah-langkah yang harus ditempuh dalam strategi *index card match* adalah sebagai berikut:

- a. Buatlah potongan-potongan kertas sejumlah peserta didik yang ada dalam kelas.
- b. Bagi jumlah kertas-kertas tersebut menjadi dua bagian yang sama.
- c. Tulis pertanyaan tentang materi yang telah diberikan sebelumnya pada setengah bagian kertas yang telah disiapkan. Setiap kertas berisi satu pertanyaan.
- d. Pada separuh kertas yang lain, tulis jawaban dari pertanyaan-pertanyaan yang dibuat tadi.
- e. Kocoklah semua kertas sehingga akan tercampur antara soal dan jawaban.
- f. Beri setiap peserta didik satu kertas. Jelaskan bahwa ini adalah aktivitas yang dilakukan berpasangan. Separuh peserta didik akan mendapatkan soal dan separuh yang lain akan mendapatkan jawaban.
- g. Minta peserta didik untuk menemukan pasangan mereka. Jika ada yang sudah menemukan pasangan, minta mereka untuk duduk berdekatan, terangkan juga agar mereka tidak memberitahu materi yang mereka dapatkan kepada teman yang lain.
- h. Setelah semua peserta didik menemukan pasangan dan duduk berdekatan, minta setiap pasangan secara bergantian untuk membacakan soal yang diperoleh dengan keras kepada teman-teman yang lain. Selanjutnya soal tersebut dijawab oleh pasangan yang lain.
- i. Akhiri proses ini dengan membuat klarifikasi dan kesimpulan.

Berdasarkan langkah-langkah tersebut, strategi *index card match* merupakan salah satu strategi aktif karena melibatkan semua siswa dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, guru harus merencanakan secara maksimal agar tercapai tujuan pembelajaran. Peneliti memilih langkah-langkah strategi pembelajaran aktif tipe *index card match* menurut pendapat Suprijono untuk diterapkan dalam proses pembelajaran karena lebih rinci dan mudah dipahami.

3. Kelebihan dan Kekurangan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe *Index Card Match*

Strategi *index card match* memiliki kelebihan dan kelemahan ketika diimplementasikan pada proses pembelajaran. Marwan dalam Diguna (2015: 20-21) menyatakan bahwa terdapat kelebihan dan kelemahan *index card match* adalah sebagai berikut:

Kelebihan *index card match* adalah:

- a. menumbuhkan kegembiraan dalam kegiatan belajar mengajar.
- b. materi pelajaran yang disampaikan lebih menarik perhatian siswa.
- c. mampu menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan.
- d. mampu meningkatkan hasil belajar siswa mencapai taraf ketuntasan belajar.
- e. penilaian dilakukan bersama pengamat dan pemain.

Sedangkan kelemahan *index card match* adalah:

- a. membutuhkan waktu yang lama bagi siswa untuk menyelesaikan tugas dan presentasi.
- b. guru harus meluangkan waktu yang lebih lama untuk membuat persiapan.
- c. menuntut sifat tertentu dari siswa atau kecenderungan untuk bekerja sama dalam menyelesaikan masalah.

Wahyuningsih (2014: 15) berpendapat bahwa kelebihan dari ICM adalah pembelajaran menjadi menarik dan dapat mendorong siswa untuk terlibat atau terjun langsung kedalamnya, selain itu melatih siswa untuk saling bekerja sama siswa satu dengan siswa lain. Sedangkan untuk kelemahan dari ICM adalah penilaian antara yang aktif dan pasif disamakan karena sistem kerjanya berkelompok, selain itu adanya kemungkinan siswa untuk curang lebih besar.

Peneliti menyimpulkan bahwa kelebihan *index card match* adalah mampu menumbuhkan kegembiraan, menciptakan suasana belajar aktif dan menyenangkan, dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Sedangkan kekurangan *index card match* adalah membutuhkan waktu yang lama bagi guru untuk membuat persiapan dan membutuhkan waktu

yang lama bagi siswa untuk menyelesaikan tugas.

C. Belajar dan Hasil Belajar

1. Pengertian Belajar

Belajar memegang peranan penting dalam proses perubahan tingkah laku seseorang secara menyeluruh sebagai hasil dari pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Sebagian besar masyarakat menganggap belajar adalah sebuah usaha penguasaan ilmu pengetahuan yang didapat dari bangku sekolah. Susanto (2013: 4) menjelaskan bahwa belajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan seseorang dengan sengaja dalam keadaan sadar untuk memperoleh suatu konsep, pemahaman, atau pengetahuan baru sehingga memungkinkan seseorang terjadinya perilaku yang relatif tetap baik dalam berpikir, merasa, maupun dalam bertindak.

Cronbach dalam Suprijono (2012: 2) mengemukakan bahwa *learning is shown by a change in behavior as a result of experience* (belajar adalah perubahan perilaku sebagai hasil dari pengalaman). Ruminiati (2007: 1.3) seseorang dapat dikatakan belajar jika dalam diri orang tersebut terjadi suatu aktivitas yang mengakibatkan perubahan tingkah laku yang dapat diamati relatif lama. Menurut Hermawan (2007: 2) belajar merupakan proses perubahan perilaku, dimana perubahan perilaku tersebut dilakukan secara sadar dan bersifat menetap, perubahan perilaku tersebut meliputi perubahan dalam hal kognitif, afektif, dan psikomotor.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti menyimpulkan bahwa belajar adalah sebuah proses perubahan yang disebabkan oleh pengalaman yang

dialami seseorang. Perubahan tersebut ditandai dengan bertambahnya pengetahuan, sikap dan keterampilan.

2. Teori Belajar

Beberapa teori belajar berkembang dan memengaruhi pemikiran tentang proses pendidikan. Tetapi semua bertujuan menjelaskan bagaimana belajar sesungguhnya terjadi. Berikut ini adalah beberapa teori belajar menurut ahli.

a. Teori Belajar Behavioristik

Menurut teori ini yang terpenting adalah masukan atau input yang berupa stimulus dan keluaran atau *output* yang berupa respons. Winataputra (2008: 1.6) mendefinisikan teori belajar behavioristik merupakan perubahan tingkah laku, khususnya perubahan kapasitas siswa untuk berperilaku (yang baru) sebagai hasil belajar, bukan sebagai hasil proses pematangan (atau pendewasaan) semata.

Mikarsa (2007: 6.4) menjelaskan bahwa belajar menurut kaum behavioris adalah perubahan dalam tingkah laku yang dapat diamati dari hasil hubungan timbal balik antara guru sebagai pemberi stimulus dan murid sebagai respon tindakan stimulus yang diberikan. Watson dalam Budiningsih (2005: 22) belajar adalah proses interaksi antara stimulus dan respon, namun stimulus dan respon yang dimaksud harus berbentuk tingkah laku yang dapat diamati (*observable*) dan dapat diukur.

Peneliti menyimpulkan bahwa belajar menurut teori behavioristik adalah bentuk perubahan tingkah laku siswa sebagai hasil interaksi antara stimulus dan respon. Perubahan perilaku manusia sangat dipengaruhi oleh lingkungan yang akan memberikan beragam pengalaman kepada seseorang.

b. Teori Belajar Kognitif

Teori belajar kognitif lebih mementingkan proses belajar dari pada hasil belajarnya. Winataputra (2008: 1.8) teori belajar kognitif memandang bahwa pada dasarnya setiap orang dalam bertindak laku dan mengerjakan segala sesuatu senantiasa dipengaruhi oleh tingkat-tingkat perkembangan dan pemahamannya atas dirinya sendiri. Setiap orang memiliki kepercayaan, ide-ide dan prinsip yang dipilih untuk kepentingan dirinya.

Piaget dalam Mikarsa (2007: 6.9) membagi proses perkembangan fungsi-fungsi dan perilaku kognitif ke dalam empat tahapan utama yang secara kualitatif empat tahapan memunculkan karakteristik yang berbeda, yaitu:

- 1) periode sensori motor (0;0 - 2;0)
- 2) periode praoperasional (2;0 - 7;0)
- 3) periode operasional konkret (7;0 - 11 atau 12;0)
- 4) periode operasional formal (11;0 atau 12;0 - 14;0 atau 15;0).

Budiningsih (2005: 51) asumsi belajar menurut teori kognitif adalah bahwa setiap orang telah memiliki pengetahuan dan pengalaman yang telah tertera dalam bentuk struktur kognitif yang dimilikinya. Proses belajar akan berjalan dengan baik jika materi pelajaran atau informasi baru beradaptasi dengan struktur kognitif yang telah dimiliki seseorang.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti menyimpulkan bahwa teori belajar kognitif memandang bahwa proses belajar pada manusia melibatkan proses pengenalan yang bersifat kognitif. Cara belajar orang dewasa berbeda dengan cara belajar anak. Proses belajar orang dewasa melibatkan kemampuan kognitif yang lebih tinggi dibandingkan dengan proses belajar anak.

c. Teori Belajar Humanistik

Proses belajar harus dimulai dan ditujukan untuk kepentingan memanusiakan manusia itu sendiri. Winataputra (2008: 4.2) teori belajar humanistik menjelaskan bahwa belajar merupakan suatu proses di mana siswa mengembangkan kemampuan pribadi yang khas dalam bereaksi terhadap lingkungan sekitar.

Mikarsa (2007: 6.6) teori belajar humanisme memandang bahwa perilaku manusia ditentukan oleh dirinya sendiri, oleh faktor internal dirinya dan bukan oleh kondisi lingkungan ataupun pengetahuan. Belajar bermakna menurut teori ini adalah belajar yang melibatkan pengalaman langsung, berpikir dan merasakan, atas kehendak diri sendiri dan melibatkan seluruh pribadi siswa. Kolb dalam Budiningsih (2005: 70) membagi tahap-tahap belajar menjadi empat tahap, yaitu: (1) tahap pengalaman konkret, (2) tahap pengamatan aktif dan reflektif, (3) tahap konseptualisasi, (4) tahap eksperimentasi aktif.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti menyimpulkan bahwa belajar menurut teori humanistik adalah untuk memanusiakan manusia. Proses belajar dianggap berhasil jika siswa telah memahami

lingkungannya dan dirinya sendiri atau siswa telah mampu mencapai aktualisasi diri secara optimal.

d. Teori Belajar Konstruktivistik

Makna pengetahuan, sifat-sifat pengetahuan, dan bagaimana seseorang menjadi tahu dan berpengetahuan, menjadi perhatian penting bagi aliran konstruktivisme. Winataputra (2008: 6.15) menyatakan teori belajar konstruktivistik memaknai belajar sebagai proses mengonstruksi pengetahuan melalui proses internal seseorang dan interaksi dengan orang lain. Hasil belajar akan dipengaruhi oleh kompetensi dan struktur intelektual seseorang. Hasil belajar dipengaruhi pula oleh tingkat kematangan berpikir, pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya, serta faktor lainnya seperti konsep diri dan percaya diri dalam proses belajar.

Budiningsih (2005: 56) menurut pendekatan konstruktivistik, pengetahuan bukanlah sesuatu yang sudah ada dan tersedia, sementara orang lain tinggal menerimanya. Pengetahuan adalah sebagai suatu pembentukan yang terus menerus oleh seseorang yang setiap saat mengalami reorganisasi karena adanya pemahaman-pemahaman baru.

Berpijak pada uraian di atas, peneliti menyimpulkan teori belajar konstruktivistik berpandangan bahwa untuk memperoleh pengetahuannya, seseorang itu perlu membangun pengetahuan tersebut melalui interaksi dengan orang lain dan mencari pemahaman-pemahaman baru. Pengetahuan yang diperoleh dipengaruhi oleh kompetensi dan struktur intelektual seseorang, tingkat kematangan

berpikir, pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya, serta faktor lainnya seperti konsep diri dan percaya diri dalam proses belajar.

Teori yang mendukung desain pembelajaran pada penelitian ini adalah teori belajar humanistik, karena belajar bermakna menurut teori ini adalah belajar yang melibatkan pengalaman langsung, berpikir dan merasakan, atas kehendak diri sendiri dan melibatkan seluruh pribadi siswa. Teori ini juga menganggap perilaku manusia ditentukan oleh dirinya sendiri, oleh faktor internal dirinya dan bukan oleh kondisi lingkungan ataupun pengetahuan

3. Hasil Belajar

Hasil belajar siswa akan tercapai dengan baik apabila guru dapat menyampaikan materi pembelajaran secara efektif, efisien dan kondusif. Hasil belajar merupakan timbal balik yang dihasilkan akibat kegiatan pembelajaran. Menurut Bloom dalam Thobroni (2015: 21-22) hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor.

1. Domain Kognitif mencakup:
 - a. *Knowledge* (pengetahuan, ingatan);
 - b. *Comprehension* (pemahaman, menjelaskan, meringkas, contoh);
 - c. *Applikation* (menerapkan);
 - d. *Analysis* (menguraikan, menentukan hubungan);
 - e. *Synthesis* (mengorganisasikan, merencanakan, membentuk bangunan baru);
 - f. *Evaluating* (menilai).
2. Domain Afektif mencakup:
 - a. *Receiving* (sikap menerima);
 - b. *Responding* (memberikan respons);
 - c. *Valuing* (nilai);
 - d. *Organization* (organisasi);
 - e. *Characterization* (karakterisasi).

3. Domain Psikomotor mencakup:

- a. *Initiatory*;
- b. *Pre-routine*;
- c. *Routinized*;
- d. Keterampilan produktif, teknik, fisik, social, manajerial, dan intelektual.

Lebih lanjut Thobroni (2015: 22) menjelaskan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja. Artinya, hasil pembelajaran yang dikategorisasikan oleh para pakar pendidikan tidak dilihat secara fragmentis atau terpisah, tetapi secara komprehensif.

Menurut Susanto (2013: 5) hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar. Secara sederhana, yang dimaksud dengan hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Sedangkan menurut Suprijono (2012: 5) hasil belajar adalah pola-pola perubahan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, peneliti menyimpulkan hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Kemampuan tersebut meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Peneliti pada kesempatan ini menerapkan strategi pembelajaran aktif tipe *index card match* untuk mengetahui pengaruh terhadap hasil belajar pada ranah kognitif.

D. Pembelajaran PKn di SD

1. Pengertian PKn

Warga negara yang baik adalah warga negara yang tahu dan sadar serta melaksanakan hak dan kewajibannya sebagai warga negara tanpa adanya paksaan dari pihak manapun. Hal ini diajarkan kepada siswa melalui mata pelajaran PKn di sekolah.

Permendiknas No. 22 tahun 2006 tentang Standar Isi menyatakan bahwa mata pelajaran PKn merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warganegara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warganegara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945.

PKn menurut Winataputra (2014: 1.23) merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga Negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945. Kesadaran tersebut diharapkan diperoleh setelah mempelajari nilai yang terkandung dalam mata pelajaran PKn.

Menurut Susanto (2013: 226) PKn adalah pendidikan yang memberikan pemahaman dasar tentang pemerintahan, tata cara demokrasi, tentang kepedulian, sikap, pengetahuan politik yang mampu mengambil keputusan politik secara rasional, sehingga dapat mempersiapkan warga negara yang demokratis dan partisipatif melalui pendidikan yang berorientasi pada pengembangan berpikir kritis dan bertindak demokratis.

Berdasarkan pendapat di atas, peneliti menyimpulkan bahwa PKn adalah mata pelajaran yang diajarkan di sekolah, baik itu jenjang dasar, menengah maupun jenjang pendidikan tinggi. Mata pelajaran PKn

mengajarkan tentang tata cara demokrasi, pengetahuan politik, nilai dan norma, menanamkan nilai-nilai Pancasila sehingga membentuk moral anak yang sesuai dengan UUD 1945.

2. Tujuan PKn di SD

Tujuan PKn di sekolah dasar adalah untuk membentuk watak dan karakteristik warga negara yang baik. Permendiknas No. 22 tahun 2006 tentang Standar Isi menyatakan bahwa PKn bertujuan agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut:

- a. Berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan;
- b. Berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, serta anti-korupsi;
- c. Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya; dan
- d. Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Susanto (2013: 233-234) menjelaskan tujuan PKn adalah agar siswa dapat memahami dan melaksanakan hak dan kewajiban secara santun, jujur, dan demokratis serta ikhlas sebagai warga negara terdidik dan bertanggung jawab. Sementara Ruminiati (2007: 1.26) mengemukakan bahwa tujuan PKn di SD adalah untuk menjadikan warga negara yang baik, yaitu warga negara yang tahu, mau, dan sadar akan hak dan kewajibannya.

Berdasarkan pendapat di atas, peneliti menyimpulkan bahwa tujuan PKn di SD adalah menyiapkan warga negara yang bertanggung jawab,

cerdas dan bersikap baik serta sadar dan mampu melaksanakan hak dan kewajibannya terhadap negara secara ikhlas. Kesadaran tersebut diharapkan diperoleh setelah mempelajari nilai yang terkandung dalam mata pelajaran PKn.

3. Ruang Lingkup PKn

Berpijak pada tujuan PKn di atas, materi dalam pembelajaran PKn perlu diperjelas. Dibutuhkan ruang lingkup PKn sebagai batasan cakupan materi. Permendiknas No. 22 tahun 2006 tentang Standar Isi memuat ruang lingkup mata pelajaran PKn yang meliputi aspek-aspek sebagai berikut:

1. Persatuan dan Kesatuan bangsa, meliputi: Hidup rukun dalam perbedaan, Cinta lingkungan, Kebanggaan sebagai bangsa Indonesia, Sumpah Pemuda, Keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia, Partisipasi dalam pembelaan negara, Sikap positif terhadap Negara Kesatuan Republik Indonesia, Keterbukaan dan jaminan keadilan;
2. Norma, hukum dan peraturan, meliputi: Tertib dalam kehidupan keluarga, Tata tertib di sekolah, Norma yang berlaku di masyarakat, Peraturan-peraturan daerah, Norma-norma dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, Sistem hukum dan peradilan nasional, Hukum dan peradilan internasional;
3. Hak asasi manusia meliputi: Hak dan kewajiban anak, Hak dan kewajiban anggota masyarakat, Instrumen nasional dan internasional HAM, Pemajuan, penghormatan dan perlindungan HAM;
4. Kebutuhan warga negara meliputi: Hidup gotong royong, Harga diri sebagai warga masyarakat, Kebebasan berorganisasi, Kemerdekaan mengeluarkan pendapat, Menghargai keputusan bersama, Prestasi diri, Persamaan kedudukan warga Negara;
5. Konstitusi Negara meliputi: Proklamasi kemerdekaan dan konstitusi yang pertama, Konstitusi-konstitusi yang pernah digunakan di Indonesia, Hubungan dasar negara dengan konstitusi;
6. Kekuasaan dan Politik, meliputi: Pemerintahan desa dan kecamatan, Pemerintahan daerah dan otonomi, Pemerintah pusat, Demokrasi dan sistem politik, Budaya politik, Budaya demokrasi menuju masyarakat madani, Sistem pemerintahan, Pers dalam masyarakat demokrasi;
7. Pancasila meliputi: kedudukan Pancasila sebagai dasar negara dan ideologi negara, Proses perumusan Pancasila sebagai dasar negara,

- Pengamalan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari, Pancasila sebagai ideologi terbuka; dan
8. Globalisasi meliputi: Globalisasi di lingkungannya, Politik luar negeri Indonesia di era globalisasi, Dampak globalisasi, Hubungan internasional dan organisasi internasional, dan Mengevaluasi globalisasi.

Ruminiati (2007: 1-26) menjelaskan ruang lingkup PKn secara umum meliputi aspek-aspek sebagai berikut. (1) Persatuan dan Kesatuan, (2) Norma, Hukum dan Peraturan, (3) HAM, (4) Kebutuhan Warga Negara, (5) Konstitusi Negara, (6) Kekuasaan dan Politik, (7) Kedudukan Pancasila, (8) Globalisasi.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat 8 aspek yang menjadi ruang lingkup PKn secara umum. Aspek-aspek tersebut yaitu: (1) Persatuan dan Kesatuan, (2) Norma, Hukum dan Peraturan, (3) HAM, (4) Kebutuhan Warga Negara, (5) Konstitusi Negara, (6) Kekuasaan dan Politik, (7) Kedudukan Pancasila, (8) Globalisasi.

Peneliti memilih Standar Kompetensi (SK) 3. Mengenal sistem pemerintahan tingkat pusat. Kompetensi Dasar (KD) 3.1 Mengenal lembaga-lembaga negara dalam susunan pemerintahan tingkat pusat, seperti MPR, DPR, Presiden, MA, MK, KY dan BPK. Materi yang diajarkan dalam penelitian ini adalah lembaga yudikatif dan Badan Pemeriksa Keuangan (BPK). Cakupan materi tersebut termasuk ke dalam ruang lingkup ke enam yaitu kekuasaan dan politik.

E. Penelitian yang Relevan

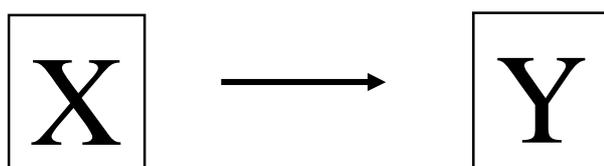
Penelitian yang relevan dengan penelitian ini antara lain:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Bagus Riyan Diguna (2015) “Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa melalui Strategi Pembelajaran Aktif Tipe *Index Card Match* pada Pembelajaran Tematik Kelas IV B SDN 7 Metro Pusat Tahun Pelajaran 2013/2014”. Bagus Riyan Diguna menyimpulkan bahwa penerapan strategi pembelajaran aktif tipe *Index Card Match* (ICM) dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik. Persentase rata-rata ketuntasan hasil belajar kognitif siswa pada siklus I sebesar 65,92% dengan kategori cukup, siklus II sebesar 83,91% dengan kategori baik, peningkatan dari siklus I ke II sebesar 17,99.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Sri Wahyuningsih (2014) “Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif Tipe *Index Card Match* terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII MTs N Salatiga”. Sri Wahyuningsih menyimpulkan:
 - a. Nilai signifikansi motivasi belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah $0,000 < 0,050$ yang berarti penerapan strategi pembelajaran aktif tipe *index card match* berpengaruh terhadap motivasi belajar matematika.
 - b. Nilai signifikansi hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah $0,000 < 0,050$ yang berarti penerapan strategi pembelajaran aktif tipe *index card match* berpengaruh terhadap hasil belajar matematika.

Penelitian tersebut pada dasarnya memiliki relevansi dalam pemilihan variabel independen, jenis penelitian, desain penelitian, instrumen penelitian, dan teknik pengumpulan data. Namun terdapat perbedaan antara penelitian tersebut dengan penelitian yang dilakukan peneliti yaitu pada subjek yang dilibatkan dalam penelitian dan kerangka konsep penelitian.

F. Kerangka Pikir

Kerangka pikir merupakan gambaran pemikiran untuk mengetahui adanya hubungan antara variabel-variabel yang ada dalam penelitian. Sugiyono (2014: 60) kerangka pikir adalah sintesa tentang hubungan antar variabel yang disusun dari berbagai teori yang telah dideskripsikan. Peneliti mempunyai keyakinan bahwa variabel bebas berkaitan dengan variabel terikat. Sebab strategi pembelajaran aktif tipe *index card match* merupakan strategi pembelajaran yang menekankan pada aktivitas belajar siswa sehingga memungkinkan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hubungan antar variabel-variabel dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar kerangka pikir sebagai berikut:



Gambar 2.1 Kerangka Konsep Variabel.

Keterangan:

X = strategi pembelajaran aktif tipe *index card match*

Y = hasil belajar siswa mata pelajaran PKn

→ = pengaruh

(Adaptasi: Sugiyono, 2014: 60).

Berdasarkan gambar 2.1 alur kerangka pikir dapat dideskripsikan bahwa strategi pembelajaran aktif tipe *index card match* yang diterapkan saat proses

pembelajaran berlangsung dapat membuat siswa lebih mudah menguasai dan menghayati materi pelajaran karena siswa ikut berperan aktif dalam pembelajaran. Keikutsertaan secara aktif siswa dalam proses pembelajaran memungkinkan terjadi peningkatan hasil belajar siswa.

G. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, setelah peneliti mengemukakan landasan teori dan kerangka berpikir.

Sugiyono (2014: 64) menyatakan bahwa hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data.

Berdasarkan landasan teori dan kerangka pikir di atas, hipotesis penelitian yang diajukan dalam penelitian ini adalah:

H_0 : Tidak terdapat pengaruh yang positif dan signifikan pada penerapan strategi pembelajaran aktif tipe *index card match* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn kelas IV SD Negeri 8 Metro Utara.

H_a : Terdapat pengaruh yang positif dan signifikan pada penerapan strategi pembelajaran aktif tipe *index card match* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn kelas IV SD Negeri 8 Metro Utara.

BAB III

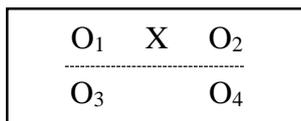
METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Jenis penelitian adalah penelitian eksperimen. Objek penelitian adalah pengaruh strategi pembelajaran aktif tipe *index card match* (X) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn (Y). Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SD Negeri 8 Metro Utara.

Desain yang digunakan adalah *non-equivalen control group design*. Desain ini menggunakan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen adalah kelas yang mendapat perlakuan berupa penerapan strategi pembelajaran aktif tipe *index card match* sedangkan kelompok kontrol adalah kelompok pengendali yaitu kelas yang tidak mendapat perlakuan. Kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak dipilih secara random.

Desain penelitian *non-equivalen control group design* dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 3.1 Desain Eksperimen.

Keterangan:

O_1 = nilai *pretest* kelompok yang diberi perlakuan (eksperimen)

O_2 = nilai *posttest* kelompok yang diberi perlakuan (eksperimen)

O_3 = nilai *pretest* kelompok yang tidak diberi perlakuan (kontrol)

O_4 = nilai *posttest* kelompok yang tidak diberi perlakuan (kontrol)

X = perlakuan strategi pembelajaran aktif tipe *index card match*

(Sumber: Sugiyono, 2014: 79).

Pretest sebelum melakukan perlakuan baik untuk kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol (O_1 , O_3) dapat digunakan sebagai dasar dalam menentukan perubahan. Pemberian *posttest* pada akhir perlakuan akan menunjukkan seberapa jauh akibat dari perlakuan (O_4 , O_2). Hal ini dilakukan dengan cara melihat perbedaan nilai $O_2 - O_1$ dan $O_4 - O_3$.

Setelah diketahui tes awal dan tes akhir maka dihitung selisihnya yaitu:

$$O_2 - O_1 = Y_1$$

$$O_4 - O_3 = Y_2$$

Keterangan:

Y_1 = hasil belajar siswa yang mendapat perlakuan strategi pembelajaran aktif tipe *index card match*.

Y_2 = hasil belajar siswa tanpa perlakuan.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 8 Metro Utara yang beralamatkan di Jalan W.R. Supratman Kelurahan Karang Rejo Kecamatan Metro Utara Kota Metro. SD Negeri 8 Metro Utara merupakan salah satu SD yang menerapkan KTSP.

2. Waktu Penelitian

Penelitian diawali dengan kegiatan pengamatan pada bulan November 2015. Pembuatan instrumen dilaksanakan pada bulan Januari 2016 dengan tujuan dilaksanakan pada pembelajaran semester genap 2015/2016. Pelaksanaan penelitian dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.1 Jadwal pelaksanaan penelitian

No	Waktu pelaksanaan	Kegiatan	Kelompok
1	November 2015	Pengamatan	-
2	Januari 2016	Pengujian Instrumen	Responden
3	Januari 2016	<i>Pretest- Treatment- Posttest</i>	Kelas Eksperimen (IV A)
		<i>Pretest- Non Treatment- Posttest</i>	Kelas Kontrol (IV B)

C. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional Variabel

1. Variabel Penelitian

Terdapat dua macam variabel dalam penelitian ini yaitu variabel bebas dan variabel terikat.

- a. Variabel *independent*, sering disebut sebagai variabel *stimulus*, *prediktor*, *antecedent* atau variabel bebas. Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu penerapan strategi pembelajaran aktif tipe *index card match* (X).
- b. Variabel *dependent*, sering disebut juga sebagai variabel *output*, kriteria, konsekuen atau variabel terikat. Variabel terikat merupakan

variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini yaitu hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn (Y).

2. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional adalah suatu definisi yang didasarkan pada sifat-sifat yang didefinisikan dan diamati. Untuk memberikan penjelasan mengenai variabel-variabel yang dipilih dalam penelitian, dijelaskan definisi operasional variabel penelitian sebagai berikut:

a. Penerapan strategi pembelajaran aktif tipe *index card match*

Index card match merupakan salah satu strategi pembelajaran yang menyenangkan yang mengajak siswa aktif dalam proses pembelajaran. Strategi pembelajaran aktif tipe *index card match* ini berhubungan dengan cara-cara untuk mengingat kembali apa yang telah mereka pelajari dan menguji pengetahuan serta kemampuan mereka saat ini dengan teknik mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau soal sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana menyenangkan.

Adapun tahapan penerapan strategi pembelajaran aktif tipe *index card match* yaitu, guru membuat kartu pertanyaan dengan jumlah yang sama dengan setengah jumlah siswa, guru menuliskan jawaban atas masing-masing pertanyaan itu, guru mencampur dua kumpulan kartu, guru membagi kartu kepada seluruh siswa masing-masing satu kartu, siswa mencari kartu pasangan mereka, siswa yang berpasangan itu

mencari tempat duduk bersama, memberikan kuis kepada siswa lain dengan membacakan keras-keras pertanyaan mereka dan menantang siswa lain untuk memberikan jawabannya, kemudian siswa yang merupakan pasangannya membacakan jawabannya dengan suara keras, kegiatan diakhiri dengan membuat klarifikasi dan kesimpulan.

b. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan salah satu dari proses pembelajaran meliputi kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Hasil belajar dalam penelitian ini difokuskan pada ranah kognitif. Nilai yang diperoleh siswa dalam ranah kognitif didapat setelah mengikuti tes pada akhir pembelajaran.

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi Penelitian

Populasi merupakan salah satu hal yang perlu mendapat perhatian dengan seksama apabila peneliti ingin menyimpulkan suatu hasil yang dapat dipercaya dan tepat. Populasi bukan hanya orang, tetapi juga objek dan benda-benda alam yang lain. Populasi juga bukan sekedar jumlah yang ada pada objek/subjek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik/sifat yang dimiliki oleh subjek atau objek itu. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri 8 Metro Utara yang berjumlah 40 siswa.

2. Sampel Penelitian

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Teknik sampling yang digunakan adalah *nonprobability sampling*. Sugiyono (2014: 84) menjelaskan *nonprobability sampling* yaitu teknik pengambilan sampel yang tidak memberi peluang atau kesempatan sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi anggota sampel. Jenis sampel yang diambil adalah *sampling* jenuh. Jenis sampel ini mengambil semua populasi agar taraf kesalahan dalam penelitian tidak tinggi.

Sampel penelitian adalah dua kelas siswa di SD Negeri 8 Metro Utara yaitu kelas IV A dan IV B yang memiliki nilai rata-rata yang relatif sama. Kelas IV A sebagai kelas eksperimen dan diterapkan strategi pembelajaran aktif tipe *index card match*, yang menjelaskan materi pelajaran adalah peneliti. Kelas IV B sebagai kelas kontrol dan tidak diberi perlakuan apapun oleh peneliti, yang menjelaskan materi pelajaran adalah guru kelas.

E. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan saat pembelajaran berlangsung. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu:

1. Observasi

Teknik observasi dilakukan peneliti pada saat melaksanakan penelitian pendahuluan. Selain itu teknik ini dilakukan untuk memperoleh data tentang kinerja guru dalam pembelajaran.

2. Studi Dokumentasi

Studi dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data nilai siswa dari dokumentasi nilai ulangan tengah semester. Selain itu, teknik ini juga digunakan untuk memperoleh data berupa gambar pada saat penelitian berlangsung.

3. Teknik Tes

Teknik tes digunakan untuk mengumpulkan data bersifat kuantitatif (angka) berupa nilai-nilai hasil belajar siswa pada ranah kognitif, untuk mengetahui sejauh mana tingkat pengetahuan siswa dalam pembelajaran PKn. Tes dilaksanakan pada awal pembelajaran sebelum siswa mendapatkan materi (*pretest*) dan di akhir pembelajaran setelah siswa mendapatkan materi (*posttest*).

F. Instrumen Penilaian

Instrumen penilaian yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah:

1. Lembar observasi

Lembar observasi digunakan peneliti untuk menilai kinerja guru selama proses pembelajaran berlangsung. Setiap data yang diamati dicatat dalam lembar observasi yang telah disediakan.

2. Instrumen Tes

Tes merupakan salah satu cara untuk mendapatkan hasil belajar kognitif siswa. Bentuk tes yang diberikan berupa soal pilihan jamak berjumlah 15 soal, setiap jawaban benar memiliki skor 1 dan jawaban salah memiliki skor 0. Kisi-kisi instrumen tes dapat dilihat pada lampiran 21. Peneliti menggunakan instrumen tes untuk mengetahui seberapa jauh pengetahuan dan hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan berupa penerapan strategi pembelajaran aktif tipe *index card match* di kelas IVA SD Negeri 8 Metro Utara pada pembelajaran PKn.

a. Uji Coba Instrumen Tes

Instrumen tes yang telah tersusun, kemudian diujicobakan kepada kelas yang bukan menjadi subjek penelitian. Uji coba instrumen tes dilakukan untuk mendapatkan persyaratan soal *pretest* dan *posttest*, yaitu validitas dan reliabilitas. Uji coba instrumen tes dilakukan di kelas V SD Negeri 8 Metro Utara.

b. Uji Persyaratan Instrumen Tes

Setelah dilakukan uji instrumen tes, selanjutnya menganalisis hasil uji coba instrumen. Hal-hal yang dianalisis mencakup:

1) Validitas

Valid berarti instrumen yang telah diujicobakan dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Teknis pengujian validitas isi dibantu dengan menggunakan kisi-kisi uji coba instrumen (lampiran 15), sehingga pengujian validitas dapat dilakukan dengan mudah dan sistematis. Mengukur tingkat validitas

soal pada tes objektif digunakan teknik korelasi *point biserial*, dimana angka indeks korelasi diberi lambang r_{pbi} dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Korelasi: } r_{pbi} = \frac{M_p - M_t}{SD_t} \sqrt{\frac{p}{q}}$$

Keterangan:

- r_{pbi} = koefisien korelasi *point biserial* yang melambangkan kekuatan korelasi antara variabel I dengan variabel II, yang dalam hal ini dianggap sebagai koefisien validitas item.
- M_p = skor rata-rata hitung yang dimiliki oleh *testee*, untuk butir item yang bersangkutan telah dijawab dengan betul.
- M_t = skor rata-rata dari skor total.
- SD_t = standar deviasi dari skor total.
- p = proporsi *testee* yang menjawab betul terhadap butir item yang sedang diuji validitas itemnya.
- q = proporsi *testee* yang menjawab salah terhadap butir item yang sedang diuji validitasnya.

(Sumber: Sudijono, 2013: 185).

Kriteria pengujian apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$ maka alat ukur tersebut dinyatakan valid, dan sebaliknya apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$, maka alat ukur tersebut tidak valid atau *drop out*. Nilai r_{tabel} diperoleh dari tabel nilai-nilai *r product moment* (lampiran 20).

2) Reliabilitas

Ketepatan suatu hasil pengukuran dalam penelitian akan ditentukan oleh berbagai faktor, antara lain oleh konsistensi, stabilitas, atau ketelitian alat ukur yang digunakan. Penelitian ini menggunakan pengujian reliabilitas instrumen jenis *internal consistency*, yang dilakukan dengan cara mencobakan instrumen sekali saja, kemudian data yang diperoleh dianalisis dengan teknik *Single Test-Single Trial* dengan menggunakan formula Kuder

Richardson. Ada dua formula yang diajukan oleh Kuder dan Richardson yang masing-masing diberi kode KR₂₀ dan KR₂₁. Peneliti memilih menggunakan rumus KR₂₀ karena menurut penciptanya, hasil perhitungannya lebih teliti ketimbang rumus KR₂₁. Adapun rumus KR₂₀ (Kuder Richardson) sebagai berikut:

$$r_{11} = \left(\frac{n}{(n-1)} \right) \left(\frac{S_t^2 - \sum p_i q_i}{S_t^2} \right)$$

Keterangan :

- r_{11} = koefisien reliabilitas tes
 - n = banyaknya butir item
 - 1 = bilangan konstan
 - S_t^2 = varian total
 - p_i = proporsi *testee* yang menjawab dengan betul butir item yang bersangkutan
 - q_i = proporsi *testee* yang menjawab salah, atau: $q_i = 1 - p_i$
 - $p_i p_i$ = jumlah dari hasil perkalian antara p_i dengan p_i
- (Sumber: Sudijono, 2013: 252)

Reliabilitas instrumen dihitung dengan bantuan program *MS*

Excel 2013. Kriteria tingkat reliabilitas adalah sebagai berikut:

Tabel 3.2 Koefisien reliabilitas KR 20

No	Koefisien Reliabilitas	Tingkat Reliabilitas
1	0,80-1,00	Sangat Kuat
2	0,60-0,79	Kuat
3	0,40-0,59	Sedang
4	0,20-0,39	Rendah
5	0,00-0,19	Sangat Rendah

(Sumber: Arikunto, 2006: 276)

G. Teknik Analisis Data Penelitian dan Pengujian Hipotesis

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis data kuantitatif. Analisis data digunakan untuk mengetahui pengaruh penerapan strategi pembelajaran aktif tipe *index card match* terhadap hasil belajar siswa pada ranah kognitif.

Setelah melakukan perlakuan terhadap kelas eksperimen, diperoleh data berupa hasil *pretest*, *posttest* dan peningkatan pengetahuan (*N-Gain*). Untuk mengetahui peningkatan pengetahuan, dapat digunakan rumus menurut Meltzer dalam Khasanah (2014: 39) sebagai berikut:

$$G = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Maksimum} - \text{Skor Pretest}}$$

Dengan kategori sebagai berikut:

tinggi : 0,7 *N-gain* 1
 sedang : 0,3 *N-gain* 0,7
 rendah : *N-gain* < 0,3

Kemudian *gain score* tersebut dianalisis menggunakan *t test*.

1. Analisis Data Hasil Belajar dan Kinerja Guru

Nilai ketuntasan belajar siswa dapat dicari menggunakan rumus sebagai berikut:

- a. Nilai ketuntasan belajar siswa secara individu ini diperoleh dengan rumus:

$$S = \frac{R}{N} \times 100$$

Keterangan:

S = nilai yang dicari atau diharapkan

R = skor yang diperoleh

N = skor maksimum dari tes

100 = bilangan tetap

(Sumber: Purwanto, 2008: 102)

- b. Nilai rata-rata kelas diperoleh dengan rumus:

$$\bar{X} = \frac{\Sigma X}{\Sigma N}$$

Keterangan:

\bar{X} = nilai rata-rata

ΣX = jumlah nilai yang diperoleh siswa

ΣN = banyaknya siswa

(Sumber: Sudjana, 2011: 109)

- c. Persentase ketuntasan belajar siswa secara klasikal, dapat dicari dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\Sigma \text{siswa yang tuntas belajar}}{\Sigma \text{siswa}} \times 100 \%$$

(Sumber: Aqib, 2009: 41)

Tabel 3.3 Kategori ketuntasan belajar kognitif siswa

No	Rentang Nilai (%)	Kategori
1	80%	Sangat tinggi
2	60 – 79%	Tinggi
3	40 – 59%	Sedang
4	20 – 39%	Rendah
5	< 20%	Sangat rendah

(Sumber: Aqib, dkk., 2009: 41)

- d. Analisis data kinerja guru

Rubrik penskoran kegiatan mengajar guru sangat dibutuhkan untuk memudahkan observer dalam memberikan penilaian terhadap kinerja guru saat mengajar.

Tabel 3.4 Rubrik penskoran kegiatan mengajar guru

Skor	Nilai Mutu	Indikator
5	Sangat baik	Aspek yang diamati: dilaksanakan oleh guru dengan sangat baik, guru melakukannya dengan sempurna, dan guru terlihat professional.
4	Baik	Aspek yang diamati: dilaksanakan oleh guru dengan baik, guru melakukannya tanpa kesalahan, dan guru tampak menguasai.
3	Cukup	Aspek yang diamati: dilaksanakan oleh guru dengan cukup baik, guru melakukan dengan sedikit kesalahan, dan guru tampak cukup menguasai.
2	Kurang	Aspek yang diamati: dilaksanakan oleh guru, melakukannya dengan banyak kesalahan, dan guru tampak kurang menguasai.
1	Sangat kurang	Aspek yang diamati: tidak dilaksanakan oleh guru.

(Sumber: Poerwanti, 2008: 7.8)

Nilai kinerja guru mengajar berdasarkan perolehan nilai dicari menggunakan rumus sebagai berikut:

$$N = \frac{R}{SM} \times 100$$

Keterangan:

N = nilai yang dicari atau yang diharapkan

R = skor mentah yang diperoleh

SM = skor maksimum yang ditentukan

100 = bilangan tetap

(Sumber: Purwanto, 2008: 102)

Tabel 3.5 Kategori kinerja guru mengajar berdasarkan perolehan nilai

No	Rentang Nilai	Kategori
1	80,1 – 100	Sangat baik
2	60,1 – 80	Baik
3	40,1 – 60	Cukup baik
4	20,1 – 40	Kurang baik
5	0,1 – 20	Sangat kurang

(Sumber: Poerwanti, 2008: 7.8)

2. Uji Persyaratan Analisis Data

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dimaksudkan untuk memperlihatkan bahwa data sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Uji normalitas dalam penelitian ini dilakukan terhadap dua data. Data pertama adalah data awal siswa yang berupa nilai UTS, hal ini bertujuan untuk mengetahui keadaan awal sampel, apakah berdistribusi normal atau tidak (lampiran 9). Data kedua adalah nilai *N-Gain* yang akan digunakan untuk menentukan rumus hipotesis, apakah data tersebut berdistribusi normal atau tidak. Ada beberapa cara yang digunakan untuk menguji normalitas data, antara lain: dengan kertas peluang normal, uji *Chi Kuadrat*, uji *Liliefors*, dengan teknik *Kolmogorov-Smirnov*, *Shapiro-Wilk* dan dengan SPSS.

Peneliti menggunakan rumus *Shapiro-Wilk* dengan bantuan program SPSS 20.0 untuk pengujian normalitas data. Gunawan (2013: 77) menjelaskan langkah-langkah penggunaannya sebagai berikut:

- a. Buka program SPSS
- b. Entry data atau buka file data yang akan dianalisis
- c. Pilih menu berikut: *Analyze* → *Descriptives Statistics* → *Explore* → *Ok*
- d. Setelah muncul kotak dialog uji normalitas, selanjutnya pilih Y sebagai *dependent list*; pilih X sebagai *factor list*, jika ada lebih dari 1 kelompok data, klik *Plots*; pilih *normality test with plots*; dan klik *continue*, lalu *ok*.

Uji normalitas dengan menggunakan bantuan paket program SPSS menghasilkan 4 jenis keluaran yaitu *processing summary*, *descriptives*, *test of normality*, dan *Q-Q plots*. Keluaran yang digunakan dari proses penghitungan ialah *test of normality*. Pengambilan keputusan dari uji normalitas adalah jika $\text{Sig.} > 0,050$ maka data berdistribusi normal, jika $\text{Sig.} < 0,050$ maka data tidak berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dimaksudkan untuk memperlihatkan bahwa kedua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki variansi sama. Uji homogenitas dalam penelitian ini dilakukan terhadap dua data. Data pertama adalah data awal siswa yang berupa nilai UTS, hal ini bertujuan untuk mengetahui keadaan awal sampel, apakah memiliki variansi yang sama atau tidak (lampiran 10). Data kedua adalah nilai *N-Gain* yang akan digunakan untuk menentukan rumus hipotesis, apakah data tersebut memiliki variansi yang sama atau tidak. Uji homogenitas dalam penelitian ini menggunakan program SPSS 20.0.

Adapun langkah-langkah pengujiannya seperti yang dijelaskan oleh Gunawan (2013: 85) sebagai berikut:

- a. Buka file data yang akan dianalisis
- b. Pilih menu berikut ini: *Analyze* → *Descriptives Statistics* → *Explore*
- c. Pilih Y sebagai *dependent list* dan X sebagai *factor list*
- d. Klik tombol *plots*
- e. Pilih *lavene test*, untuk *untransformed*
- f. Klik *continue* lalu *ok*.

Keluaran *test of homogeneity of variance* selanjutnya ditafsirkan dengan memilih salah satu statistik, yaitu statistik yang didasarkan pada rata-rata (*Based of Mean*). Pengambilan keputusan dari uji homogenitas adalah jika $\text{Sig.} > 0,050$ maka variansi pada tiap kelompok sama (homogen), jika $\text{Sig.} < 0,050$ maka variansi pada tiap kelompok tidak sama (tidak homogen)

3. Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan rumus *independent sampel t-test*. Priyatno (2010: 93) *independent sampel t-test* digunakan untuk menguji perbedaan rata-rata dari dua kelompok data atau sampel yang independen.

Uji t dilakukan peneliti dengan bantuan program SPSS 20.0. Langkah-langkah dalam uji ini mengadaptasi langkah-langkah analisis SPSS yang dijelaskan Gunawan (2013: 116-117) adalah sebagai berikut.

- a. Buka program SPSS yang sudah terpasang di komputer, lalu masukan A dan B pada variabel *view*
- b. Masukan data hasil penelitian pada kolom yang sesuai pada data *view*
- c. Pilih menu *Analyze* *Compare Mean* *Independent Samples t-Test*

d. Pindahkan variabel X (1) dan Y (2) ke kolom yang sesuai pada kotak dialog *Independent Samples t-Test* lalu pilih *Ok*

Analisis menggunakan SPSS sedikit berbeda dengan perhitungan manual, perhitungan menggunakan SPSS yang dilihat adalah nilai p (probabilitas) yang ditunjukkan oleh nilai sig. = (*2-tailed*). Pengambilan keputusan dari uji hipotesis adalah jika nilai sig. $> 0,050$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak, sebaliknya jika nilai sig. $< 0,050$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Terdapat pengaruh yang positif dalam penerapan strategi pembelajaran aktif tipe *index card match* terhadap hasil belajar PKn siswa. Hal ini dibuktikan dengan perbedaan nilai rata-rata *posttest* dan *N-Gain* siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol. Nilai rata-rata *posttest* pada kelas eksperimen adalah sebesar 66,989, dengan ketuntasan klasikal sebesar 52,632%, dimana nilai ini lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yaitu sebesar 53,989, dengan ketuntasan klasikal sebesar 26,316%. Nilai rata-rata *N-Gain* kognitif kelas eksperimen yaitu sebesar 0,523 dimana nilai ini lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yaitu sebesar 0,336, dengan selisih 0,187.
2. Terdapat pengaruh yang signifikan dalam penerapan strategi pembelajaran aktif tipe *index card match* terhadap hasil belajar PKn siswa. Hal ini dibuktikan dengan nilai signifikansi sebesar 0.029. Jika dibandingkan dengan ketetapan $\alpha = 0,050$, maka nilai $0,029 < 0,050$, artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran PKn di kelas eksperimen dan di kelas kontrol.

B. Saran

Ada beberapa saran yang dapat dikemukakan oleh peneliti, antara lain:

1. Siswa, diharapkan dapat lebih berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran, serta mengambil pelajaran dari setiap kegiatan yang dilakukan. Menjadi siswa yang percaya diri dalam menyampaikan pendapatnya.
2. Guru, diharapkan guru lebih baik dalam menerapkan dan menggunakan strategi pembelajaran yang aktif, menarik dan menyenangkan. Strategi pembelajaran aktif tipe *index card match* dapat dipakai sebagai alternatif dalam memberikan variasi dalam proses pembelajaran.
3. Sekolah, penyediaan fasilitas penunjang yang mampu mendukung usaha pelaksanaan pembelajaran yang aktif, kreatif dan menyenangkan. Serta hendaknya selalu mendukung dan memotivasi guru untuk lebih kreatif dan inovatif dalam menerapkan strategi pembelajaran yang baik dalam kegiatan pembelajaran.
4. Peneliti, carilah sumber-sumber lain yang relevan guna memperdalam ilmu yang sudah didapat dan menerima segala kritik dan saran yang membangun demi kesempurnaan penelitian yang telah dibuat.
5. Pembaca atau peneliti lanjutan, perdalamlah ilmu yang sudah didapat dengan menggali sumber-sumber lain yang relevan dengan penelitian ini. Terapkan ilmu yang sudah didapat untuk mewujudkan generasi yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Aqib, Zainal. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru SD, SLB, dan TK*. CV Yrama Widya. Bandung.
- _____. 2013. *Model-model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Yrama Widya. Bandung.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Pendekatan Suatu Praktek*. Rineka Cipta. Jakarta.
- Asmani, Jamal Ma'mur. 2013. *7 Tips Aplikasi PAKEM (Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan)*. DIVA Press. Jogjakarta.
- BSNP. *Panduan Penyusunan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta.
- Budiningsih, Asri. 2005. *Belajar dan Pembelajaran*. Rineka Cipta. Jakarta.
- Diguna, Bagus Riyan. 2015. *Skripsi Peningkatan Aktifitas dan Hasil Belajar Siswa melalui Strategi Pembelajaran Aktif tipe Index Card Match pada Pembelajaran Tematik Kelas IVB SD Negeri 07 Metro Pusat T.P. 2013/2014*. Unila. Bandar Lampung.
- Gunawan, Muhammad Ali. 2013. *Statistika Untuk Penelitian Pendidikan*. Parama Publishing. Yogyakarta.
- Hamruni. 2011. *Strategi Pembelajaran*. Insan Madani. Yogyakarta.
- Hermawan, Asep Herry. 2007. *Belajar & Pembelajaran Sekolah Dasar*. Upi Press. Bandung.
- Khasanah, Faridhatul. 2014. *Skripsi Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe Teka Teki Silang Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri 4 Metro Timur*. Universitas Lampung. Bandar Lampung.
- Mikarsa, Hera Lestari. 2007. *Pendidikan Anak di SD*. Universitas Terbuka. Jakarta.
- Poerwanti, Endang, dkk. 2008. *Assesmen Pembelajaran SD*. Dirjen Dikti Depdiknas. Jakarta.

- Priyatno, Duwi. 2010. *Teknik Mudah dan Cepat Melakukan Analisis Data Penelitian dengan SPSS*. Gava Media. Yogyakarta.
- Purwanto, Ngalm. 2008. *Administrasi dan Supervisi Pendidikan*. PT. Remaja Rosdakarya. Bandung.
- Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi*. Depdiknas. Jakarta.
- Permendiknas No. 47 Tahun 2008 tentang Wajib Belajar*. Depdiknas. Jakarta.
- PP RI No. 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan*. Depdiknas. Jakarta.
- Ruminiati. 2007. *Pengembangan Pendidikan Kewarganegaraan SD*. Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional. Jakarta.
- Rusman. 2012. *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Rajagrafindo Persada. Jakarta.
- Sanjaya, Wina. 2006. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Kencana Prenada Media. Jakarta.
- Silberman, Melvin L. 2009. *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif*. Nusamedia. Bandung.
- Sudijono, Anas. 2013. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Rajagrafindo. Jakarta.
- Sudjana, Nana. 2011. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Remaja Rosdakarya. Bandung.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta. Bandung.
- Suprijono, Agus. 2012. *Cooperative Learning Teori & Aplikasi PAIKEM*. Pustaka Pelajar. Yogyakarta.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Kencana Prenadamedia Group. Jakarta.
- TAP MPR RI No. IV/MPR/1999 tentang Garis-garis Besar Haluan Negara (GBHN)*. Jakarta.
- Thobroni, M. 2015. *Belajar & Pembelajaran Teori dan Praktik*. Ar-Ruzz Media. Yogyakarta.
- Tim Penyusun. 2006. *Pendidikan Kewarganegaraan untuk SD Kelas IV*. Eirlangga. Jakarta.

- Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.* Depdiknas. Jakarta.
- Uno, Hamzah B & Nurdin Mohamad. 2013. *Belajar dengan Pendekatan PAILKEM.* Bumi Aksara. Jakarta.
- Wahyuningsih, Sri. 2014. *Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif Tipe Index Card Match terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII Mts N Salatiga.* Universitas Kristen Satya Wacana. Salatiga.
- Winataputra, Udin S. 2014. *Pembelajaran Pkn di SD.* Universitas Terbuka. Banten.
- _____. 2008. *Teori Belajar dan Pembelajaran.* Universitas Terbuka. Jakarta.
- Yusuf, A. Muri. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan.* Prenadamedia Group. Jakarta.
- Zaini, Hisyam, dkk. 2008. *Strategi Pembelajaran Aktif.* Pustaka Insani Madani. Yogyakarta.