

**PENGARUH STRATEGI PEMBELAJARAN AKTIF TIPE *INDEX
CARD MATCH* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA
PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS IV
SD NEGERI 33 NEGERI KATON**

(Skripsi)

Oleh

SITI MAISYAROH



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2017**

ABSTRAK

PENGARUH STRATEGI PEMBELAJARAN AKTIF TIPE *INDEX CARD MATCH* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS IV SD NEGERI 33 NEGERI KATON

Oleh

SITI MAISYAROH

Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar IPS siswa kelas IV SD Negeri 33 Negeri Katon. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh yang signifikan pada strategi pembelajaran aktif tipe *index card match* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas IV SD Negeri 33 Negeri Katon. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen dengan desain eksperimen *non-equivalen control group design*. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan soal tes tertulis, yang kemudian dianalisis dengan menggunakan analisis data kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan, nilai rata-rata *N-Gain pretest* dan *posttest* kelas eksperimen sebesar 0,48, sedangkan nilai rata-rata *N-Gain pretest* dan *posttest* kelas kontrol sebesar 0,35. Berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan rumus *t-test pooled varians* diperoleh $t_{hitung} = 3,36 > t_{tabel} = 2,02$ ($\alpha = 0,05$), maka H_a diterima dengan kesimpulan terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan strategi pembelajaran aktif tipe *index card match* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas IV SD Negeri 33 Negeri Katon.

Kata kunci: hasil belajar, *index card match*, IPS

**PENGARUH STRATEGI PEMBELAJARAN AKTIF *TIPE INDEX*
CARD MATCH TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA
PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS IV
SD NEGERI 33 NEGERI KATON**

Oleh

SITI MAISYAROH

Skripsi

Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN

Pada

**Jurusan Ilmu Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Lampung**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2017**

Judul Skripsi : **PENGARUH STRATEGI PEMBELAJARAN AKTIF
TIPE *INDEX CARD MATCH* TERHADAP HASIL
BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS
KELAS IV SD NEGERI 33 NEGERI KATON**

Nama Mahasiswa : **Siti Maisyaroh**

No. Pokok Mahasiswa : 1313053153

Program Studi : S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

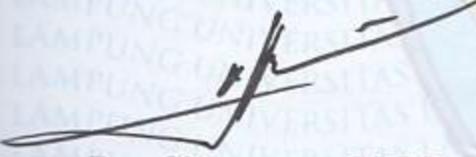


MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II


Drs. Siswanto, M.Pd.
NIP 19540929 198403 1 001

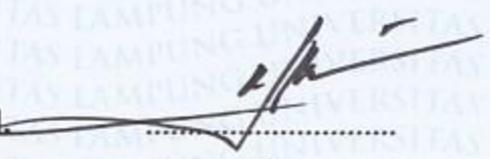

Drs. Muncarno, M.Pd.
NIP 19581213 198503 1 003

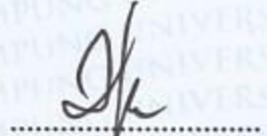
2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

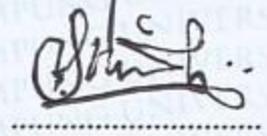

Dr. Riswanti Rini, M.Si.
NIP 19600328 198603 2 002

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

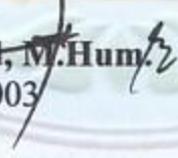
Ketua : **Drs. Siswantoro, M.Pd.** 

Sekretaris : **Drs. Muncarno, M.Pd.** 

Penguji Utama : **Dra. Sulistiasih, M.Pd.** 



Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

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

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : **06 Juni 2017**

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Siti Maisyaroh
NPM : 1313053153
Program Studi : S 1 PGSD
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif Tipe *Index Card Match* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV SD Negeri 33 Negeri Katon” tersebut adalah asli hasil penelitian saya kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat dan apabila di kemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undang-undang dan Peraturan yang berlaku.

Metro, 24 Maret 2017

Yang membuat pernyataan



Siti Maisyaroh

NPM 1313053153

RIWAYAT HIDUP



Peneliti bernama Siti Maisyaroh, dilahirkan di desa Tegalsari, Kecamatan Gadingrejo, Kabupaten Pringsewu pada tanggal 22 Mei 1995. Peneliti merupakan anak pertama dari tiga bersaudara, putri pasangan Bapak Widodo dan Ibu Sukensi.

Pendidikan formal yang telah diselesaikan peneliti sebagai berikut.

1. SD Negeri 1 Tegalsari lulus pada tahun 2007.
2. SMP Negeri 3 Gadingrejo lulus pada tahun 2010.
3. SMA Negeri 1 Gadingrejo lulus pada tahun 2013.

Pada tahun 2013, peneliti terdaftar sebagai mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lampung.

MOTO

“Hai orang-orang yang beriman, jadikanlah sabar dan shalat sebagai penolongmu, sesungguhnya Allah beserta orang-orang yang sabar”.
(Q.S Al Baqarah: 6-8)

“Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan, maka apabila kamu telah selesai (dari suatu urusan), bekerja keras (untuk urusan yang lain) dan berharaplah kepada Tuhanmu”.
(Q.S Al Insyirah 6-8)

PERSEMBAHAN

Bismillaahirrahmaanirrahiim

Puji syukur selalu kupanjatkan ke hadirat Allah Swt. beserta Shalawat dan salam semoga selalu tercurah kepada Rasulullah Saw. Kupersembahkan skripsi ini untuk:

Bapakku Widodo dan Ibuku Sukensi

*Yang telah membesarkan, membimbing, mendidik, dan mencurahkan kasih sayangnya serta motivasi agar menjadi anak yang lebih baik dan mendoakan untuk keberhasilanku
Terima kasih Bapak, Terima kasih Ibu.*

Adikku Diky Kurniawan dan Tiara Chealsilia

Selalu meluangkan waktu untuk mendengarkan keluh kesahku dan selalu memberi semangat pada diriku. Semoga semua usahaku mampu menjadi kebahagiaan dan kebanggaan untuk adik-adikku.

Tim pengelola beasiswa Bidik Misi Universitas Lampung

Yang telah memberikan bantuan baik secara material maupun non-material. Semoga kebaikan dan kerja kerasnya dibalas oleh Allah Swt.

Almamaterku tercinta "Universitas Lampung"

SANWACANA

Bismillaahirrahmaanirrahiim,

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh,

Alhamdulillahirabbil'aalamiin, puji syukur ke hadirat Allah Swt. karena atas ridha-Nya skripsi ini dapat diselesaikan. Skripsi dengan judul “Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif Tipe *Index Card Match* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV SD Negeri 33 Negeri Katon” adalah salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Universitas Lampung.

Skripsi ini dapat diselesaikan dengan bantuan berbagai pihak, untuk itu dalam kesempatan ini dengan segala kerendahan hati peneliti menyampaikan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Bapak Prof. Dr. Ir. Hasriadi Mat Akin, M.P., Rektor Universitas Lampung.
2. Bapak Dr. H. Muhammad Fuad, M.Hum., Dekan FKIP Universitas Lampung.
3. Ibu Dr. Riswanti Rini, M.Si., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
4. Bapak Drs. Hi. Maman Surahman, M.Pd., Ketua Program Studi PGSD FKIP Universitas Lampung.
5. Bapak Drs. Muncarno, M.Pd., Koordinator Kampus B FKIP Universitas Lampung dan sekaligus Dosen Pembimbing II yang telah bersedia untuk

memberikan bimbingan, kritik, saran, dan motivasi dalam proses penyelesaian skripsi ini.

6. Bapak Dr. Alben Ambarita, M.Pd., Pembimbing Akademik yang telah memberikan dukungan dan motivasi yang sangat bermanfaat bagi peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Bapak Drs. Siswanto, M.Pd., Dosen Pembimbing I yang telah bersedia untuk memberikan bimbingan, kritik, saran, dan motivasi dalam proses penyelesaian skripsi ini.
8. Ibu Dra. Sulistiasih, M.Pd., Dosen Pembahas yang telah memberikan masukan dan saran-saran yang sangat bermanfaat bagi peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
9. Bapak dan Ibu Dosen serta Staf Karyawan Kampus B PGSD Metro, yang telah banyak memberi masukan dan membantu demi kelancaran penulisan skripsi ini hingga selesai.
10. Ibu Andriyani W, S.Pd.,M.Pd., Kepala SD Negeri 33 Negeri Katon, serta dewan guru dan staf administrasi yang telah memberikan saran, ilmu yang sangat bermanfaat, dan membantu peneliti untuk melakukan penelitian hingga penelitian selesai.
11. Ibu Lina Marlina, S.Pd. SD., Guru Kelas IV B yang telah bersedia menjadi teman sejawat dan telah membimbing, serta banyak memberikan masukan selama penelitian.
12. Ibu Emilia Usman, S.Pd. SD., Guru Kelas IV A yang telah bersedia menjadi teman sejawat dan telah membimbing, serta banyak memberikan masukan selama penelitian.

13. Siswa-siswi kelas IV A dan IV B SD Negeri 33 Negeri Katon semoga kalian menjadi anak yang bertakwa, cerdas, dan berprestasi.
14. Sahabat-sahabatku yang telah meluangkan waktunya untuk bertukar gagasan, membantu, serta memotivasi agar cepat menyelesaikan studi: Resti, Yesi, Windasari, Nurazizah, Nurjanah, Rina, Retno, Royati, Rachmawati, Sari, Wisnu, Defita, Rizki, Elinda, Mia. Terima kasih telah menjadi teman bertukar pendapat dan memberikan semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.
15. Rekan-rekan senasib seperjuangan, mahasiswa S-1 PGSD angkatan 2013 terutama keluarga besar kelas C, Anisa, Eci, Ican, Okinando, Ragil, Ramadiani, Ratih, Ratna, Rosa, Ridha, Rohmah, Sahdi, Shanti, Tika, Vivi, Yuni, Yopi, Yusrifa, Zara yang kini sibuk dengan skripsinya masing-masing. Terima kasih untuk 4 tahun yang luar biasa, bersama kalian aku lewati perjuangan menempuh gelar Sarjana Pendidikan.
16. Keluarga kosan tercinta, Bapak Rimin, Ibu Rina, Bella, Melia, Dewi, Anis, dan Rendy, yang telah memberikan banyak masukan, kata-kata yang membuat semangat, doa yang dilantunkan, selama peneliti menyelesaikan skripsi ini.
17. Sahabatku dari bertemu di bangku SMA sampai saat ini Danti Apriani yang tak pernah bosan memberikan dukungan dan keceriaan.
18. Kakak-kakak alumni PGSD Unila mbak Agatha, mbak Ana, mas Ipul, mas Beny, mbak Ade, yang telah memberikan semangat, masukan dan saran yang bermanfaat.
19. Semua Pihak yang tidak dapat peneliti sebutkan namanya satu per satu yang telah banyak membantu dalam kelancaran penyusunan skripsi ini.

Akhir kata, peneliti menyadari bahwa skripsi ini belum sempurna, karena kesempurnaan hanya milik Allah Swt. akan tetapi peneliti berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi perkembangan dan peningkatan mutu dunia pendidikan terutama ke SD-an.

Metro, Maret 2017
Peneliti,

Siti Maisyaroh
NPM 1313053153

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	8
C. Pembatasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah	9
E. Tujuan Penelitian	9
F. Manfaat Penelitian	9
G. Ruang Lingkup Penelitian	10
II. KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS	11
A. Kajian Pustaka	11
1. Strategi Pembelajaran dan Pembelajaran Aktif	11
a. Pengertian Strategi Pembelajaran	11
b. Pengertian Pembelajaran Aktif (<i>Active Learning</i>)	12
c. Karakteristik Pembelajaran Aktif	14
d. Tujuan Pembelajaran Aktif	15
e. Macam-macam Strategi Pembelajaran Aktif	16
2. Strategi Pembelajaran Aktif Tipe <i>Index Card Match</i>	18
a. Pengertian Strategi Pembelajaran Aktif Tipe <i>Index Card Match</i>	18
b. Langkah-langkah Strategi Pembelajaran Aktif Tipe <i>Index Card Match</i>	19
c. Kelebihan dan Kekurangan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe <i>Index Card Match</i>	21
3. Belajar dan Hasil Belajar	22
a. Pengertian Belajar	22
b. Hasil Belajar	24

4. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)	25
a. Pengertian IPS	25
b. Karakteristik IPS	27
c. Ruang Lingkup IPS	28
d. Pembelajaran IPS di SD	30
e. Tujuan Pendidikan IPS di SD	31
5. Penelitian yang Relevan	32
B. Kerangka Pikir	33
C. Hipotesis Penelitian	35
III. METODOLOGI PENELITIAN	36
A. Jenis Penelitian	36
B. Tempat dan Waktu Penelitian	39
1. Tempat Penelitian	39
2. Waktu Penelitian	40
C. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional Variabel	40
1. Variabel Penelitian	40
2. Definisi Operasional Variabel	41
D. Populasi dan Sampel	42
1. Populasi Penelitian	42
2. Sampel Penelitian	43
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	44
1. Teknik Pengumpulan Data	44
2. Instrumen Pengumpulan Data	45
F. Uji Kemantapan Alat Pengumpulan Data	45
1. Tempat dan Waktu Pelaksanaan Uji Kemantapan Alat Pengumpulan Data	45
2. Validitas	46
3. Reliabilitas	47
G. Teknik Analisis Data Penelitian dan Pengujian Hipotesis	48
1. Analisis Data Hasil Belajar	49
2. Uji Persyaratan Analisis Data	50
3. Pengujian Hipotesis	53
IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	55
A. Profil Sekolah	55
1. Visi dan Misi	55
2. Keadaan Jumlah Siswa	56
3. Keadaan Tenaga Pendidik	56
4. Sarana dan Prasarana	57
B. Pelaksanaan Penelitian	58
1. Persiapan Penelitian	58
2. Uji Coba Instrumen Penelitian	59
3. Pelaksanaan Penelitian	62
4. Pengambilan Data Penelitian	64

	Halaman
C. Deskripsi Data Penelitian	64
D. Hasil Analisis Data Penelitian dan Pengujian Hipotesis	64
1. Analisis Data Hasil Belajar	64
2. Uji Persyaratan Analisis Data	71
3. Pengujian Hipotesis	74
E. Pembahasan	75
F. Keterbatasan Penelitian	77
V. KESIMPULAN DAN SARAN	78
A. Kesimpulan	78
B. Saran	79
DAFTAR PUSTAKA	80
LAMPIRAN	83

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Data nilai <i>mid</i> semester ganjil mata pelajaran IPS siswa kelas IV SD Negeri 33 Negeri Katon	5
2. Ruang lingkup pelajaran IPS	29
3. Data jumlah siswa kelas IV SD Negeri 33 Negeri Katon tahun pelajaran 2016/2017	43
4. Koefisien korelasi <i>point biserial</i>	47
5. Koefisien reliabilitas KR 20	48
6. Katagori ketuntasan belajar kognitif siswa	50
7. Keadaan jumlah siswa SD Negeri 33 Negeri Katon tahun pelajaran 2016/2017	56
8. Data guru dan staf SD Negeri 33 Negeri Katon	57
9. Keadaan prasarana SD Negeri 33 Negeri Katon	57
10. Hasil analisis validitas butir soal tes kognitif	60
11. Nilai <i>pretest</i> kelas eksperimen dan kelas kontrol	65
12. Nilai <i>posttest</i> kelas eksperimen dan kelas kontrol	67
13. Penggolongan nilai <i>N-Gain</i> siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol	69
14. Uji normalitas <i>pretest</i> kelas eksperimen	72
15. Uji normalitas <i>pretest</i> kelas kontrol	72
16. Uji normalitas <i>posttest</i> kelas eksperimen	73
17. Uji normalitas <i>posttest</i> kelas kontrol	73

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka konsep variabel	34
2. Desain eksperimen	37
3. Denah SD Negeri 33 Negeri Katon	58
4. Diagram nilai <i>pretest</i> kelas eksperimen dan kelas kontrol	66
5. Diagram nilai rata-rata <i>pretest</i> kelas eksperimen dan kelas kontrol	66
6. Diagram nilai <i>posttest</i> kelas eksperimen dan kelas kontrol	68
7. Diagram nilai rata-rata <i>posttest</i> kelas eksperimen dan kelas kontrol	68
8. Diagram nilai <i>N-Gain</i> siswa kelas eksperimen dengan kelas kontrol	70
9. Diagram rata-rata <i>N-Gain pretest</i> dan <i>posttest</i> siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol	70

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Penelitian Pendahuluan dari Fakultas	84
2. Surat Keterangan dari Fakultas	85
3. Surat Izin Penelitian dari Fakultas	86
4. Surat Izin Penelitian dari Kepala Sekolah	87
5. Surat Pernyataan Teman Sejawat Kelas IV B	88
6. Surat Pernyataan Teman Sejawat Kelas IV A	89
7. Surat Keterangan Penelitian	90
8. Data Dokumentasi Nilai Hasil Belajar IPS Ujian Tengah Semester Ganjil Siswa Kelas IV A dan IV B SD Negeri 33 Negeri Katon	91
9. Pemetaan SK dan KD	92
10. Silabus Pembelajaran	94
11. RPP Kelas Eksperimen	97
12. Lembar Kerja Siswa Kelas Eksperimen	104
13. RPP Kelas Kontrol	105
14. Lembar Kerja Siswa Kelas Kontrol	111
15. Kisi-kisi Soal Uji Coba Instrumen Tes	112
16. Soal Uji Coba Instrumen Tes	114
17. Kunci Jawaban Uji Coba Instrumen Tes	122
18. Hasil Uji Validitas Instrumen Soal	124

19. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Soal	127
20. Kisi-kisi Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	129
21. Soal <i>Pretest</i>	131
22. Soal <i>Posttest</i>	135
23. Kunci Jawaban Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	139
24. Data Hasil Belajar Kognitif IPS Siswa Kelas IV B (Eksperimen)	140
25. Data Hasil Belajar Kognitif IPS Siswa Kelas IV A (Kontrol)	141
26. Perhitungan Uji Normalitas Secara Manual	142
27. Hasil Uji Homogenitas Secara Manual	149
28. Perhitungan Pengujian Hipotesis Secara Manual	152
29. Tabel Nilai-nilai r	153
30. Tabel Luas di Bawah Lengkungan Kurva Normal dari $0 - Z$	154
31. Tabel Nilai-nilai <i>Chi Kuadrat</i>	155
32. Tabel Nilai-nilai untuk Distribusi F (Probabilitas 0,05)	156
33. Tabel Nilai-nilai dalam Distribusi t	157
34. Dokumentasi Uji Coba Instrumen Tes di Kelas IV SD Negeri 11 Negeri Katon	158
35. Dokumentasi Proses Pembelajaran Kelas IV B (Eksperimen)	159
36. Dokumentasi Proses Pembelajaran Kelas IV A (Kontrol)	161

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 setiap siswa disediakan berbagai kesempatan belajar untuk meningkatkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan untuk dapat menyesuaikan diri dengan kehidupan masyarakat. Hal tersebut sesuai dengan Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab I Pasal I (ayat I) bahwa:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa 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, dan efisien akan mampu mempercepat jalannya proses pembudayaan kesejahteraan umum dan pencerdasan kehidupan bangsa. Sesuai dengan tujuan pendidikan yang tercantum dalam rumusan Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 3 yang menyatakan bahwa:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk

berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

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. Kurikulum pendidikan yang dijadikan pedoman atau peta petunjuk jalan untuk mencapai tujuan tersebut sangat dibutuhkan. Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003 menyatakan bahwa kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.

Berdasarkan pernyataan di atas, dapat dijelaskan bahwa kurikulum yang dilaksanakan harus diseragamkan, agar tidak terjadi perbedaan tujuan, isi, dan bahan pelajaran antara satu wilayah dengan wilayah yang lain. Kurikulum yang diterapkan saat ini ialah kurikulum 2013 dan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). SD Negeri 33 Negeri Katon yang dijadikan subjek penelitian masih menerapkan KTSP karena guru kurang mendapatkan sosialisasi tentang kurikulum 2013 secara optimal, sehingga guru merasa kesulitan dalam menerapkan kurikulum 2013 pada saat proses pembelajaran.

Badan Standar Nasional Pendidikan atau BSNP (2006: 5) menjelaskan pengertian KTSP yaitu kurikulum operasional yang disusun dan dilaksanakan pada setiap satuan pendidikan. KTSP terdiri dari tujuan pendidikan tingkat

satuan pendidikan, struktur dan muatan kurikulum tingkat satuan pendidikan, kalender pendidikan, dan silabus.

Karakteristik KTSP dapat diketahui dari bagaimana sekolah dan satuan pendidikan dapat mengoptimalkan kinerja, proses pembelajaran, pengelolaan sumber belajar, profesionalisme tenaga kependidikan, serta sistem penilaian. Seperti yang dikemukakan oleh Mulyasa (2007: 29) terdapat beberapa karakteristik KTSP, antara lain: (1) pemberian otonomi luas kepada sekolah dan satuan pendidikan, (2) partisipasi masyarakat dan orang tua yang tinggi, (3) kepemimpinan yang demokrasi dan profesional, serta (4) *team* kerja yang kompak dan transparan.

Pembelajaran KTSP di Sekolah Dasar menerapkan pendekatan tematik terpadu pada kelas rendah (1, 2, dan 3) dan pendekatan mata pelajaran pada kelas tinggi (4, 5, dan 6). 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), (8) Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan, serta (9) mata pelajaran lain sebagai muatan lokal sesuai dengan kebijakan sekolah masing-masing.

Di antara beberapa mata pelajaran di atas, peneliti memilih mata pelajaran IPS pada kelas IV sebagai objek penelitian karena mata pelajaran IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang sifatnya dinamis, artinya pembelajaran IPS dapat berubah sesuai dengan perkembangan zaman serta

perkembangan masyarakat yang semakin kompleks. Mata pelajaran IPS sulit untuk siswa pahami secara cepat, berbeda dengan mata pelajaran yang sifatnya statis yang memiliki rumus sehingga mudah dihafal.

Buchari Alma dalam Susanto (2013: 141) mengemukakan pengertian IPS sebagai suatu program pendidikan yang merupakan suatu keseluruhan yang pada pokoknya mempersoalkan manusia dalam lingkungan alam fisik, maupun dalam lingkungan sosialnya dan yang bahannya diambil dari berbagai ilmu sosial, seperti: geografi, sejarah, ekonomi, antropologi, sosiologi, politik, dan psikologi. Menurut Susanto (2013: 145) tujuan utama pembelajaran IPS ialah untuk mengembangkan potensi siswa agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat.

Peranan IPS sangat penting untuk mendidik siswa mengembangkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan agar dapat mengambil bagian secara aktif dalam kehidupannya kelak sebagai anggota masyarakat dan warga negara yang baik. Tujuan ini memberikan tanggung jawab yang berat kepada guru untuk menggunakan banyak pemikiran dan energi agar dapat mengajarkan IPS dengan baik.

Untuk mencapai tujuan utama pembelajaran IPS tersebut maka diperlukan suatu strategi pembelajaran, agar nilai-nilai edukatif mata pelajaran IPS yang akan diajarkan dapat tersampaikan secara keseluruhan kepada siswa. 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 siswa usia sekolah dasar kelas tinggi sudah timbul keinginan untuk menjadi yang terhebat, siswa berusaha semaksimal mungkin untuk mencapai prestasi. Keaktifan siswa dalam persaingan inilah yang harus diarahkan kepada pembelajaran yang mampu menggali potensi yang dimilikinya.

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan studi dokumentasi yang dilakukan peneliti pada tanggal 15 dan 16 November 2016 di kelas IV SD Negeri 33 Negeri Katon, diperoleh data tentang hasil belajar IPS siswa sebagai berikut.

Tabel 1. Data nilai *mid* semester ganjil mata pelajaran IPS siswa kelas IV SD Negeri 33 Negeri Katon

Kelas	KKM	Rata-rata nilai kelas	Jumlah siswa (orang)	Tuntas		Belum tuntas	
				Jumlah siswa	Persentase (%)	Jumlah siswa	Persentase (%)
IV A	60	58,28	21	10	47,6%	11	52,4%
IV B	60	56,04	25	9	36%	16	64%
Jumlah			46	19	41,3%	27	58,7%

(Sumber: Dokumen nilai *mid* semester ganjil kelas IV SD Negeri 33 Negeri Katon)

Tabel 1 di atas, menunjukkan nilai rata-rata kelas IV A yaitu 58,28, sedangkan kelas IV B 56,04. Data siswa yang mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 60 di kelas IV A ialah 10 orang dari 21 siswa atau 47,6% dan di kelas IV B jumlah siswa yang mencapai KKM ialah 9 orang dari 25 siswa atau 36%. Hal tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar

IPS siswa kelas IV SD Negeri 33 Negeri Katon masih rendah, hanya 47,6% dan 36% yang idealnya 75%. Sesuai dengan pedoman penyusunan KTSP dari Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP) bahwa kriteria ideal kelulusan untuk masing-masing indikator pencapaian kompetensi adalah 75% (Depdiknas, 2006: 27). Peneliti memilih kelas IV B sebagai kelas eksperimen, sedangkan kelas IV A sebagai kelas kontrol karena nilai rata-rata kelas IV B lebih rendah dari nilai rata-rata kelas IV A.

Berdasarkan hasil observasi, rendahnya hasil belajar IPS disebabkan karena siswa terlihat pasif dalam proses pembelajaran IPS. Banyak siswa yang asyik berbicara dengan temannya dan hanya sebagian kecil siswa yang mendengarkan penjelasan materi yang disampaikan oleh guru. Guru lebih banyak kegiatan presentasi dibandingkan dengan keaktifan siswa dalam belajar, sehingga proses 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. Hal ini mengakibatkan siswa kurang memahami materi yang telah disampaikan. Sementara hasil wawancara dengan guru diketahui dalam proses pembelajaran, guru sudah menggunakan strategi pembelajaran dengan baik. Namun, guru masih belum optimal dalam menggunakan strategi pembelajaran salah satunya strategi pembelajaran aktif tipe *index card match*. Kurangnya keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran akan mempengaruhi hasil belajar siswa.

Berdasarkan hal tersebut, peneliti mencoba melakukan penelitian eksperimen dengan menerapkan strategi pembelajaran yang mampu membangkitkan semangat, motivasi, kreativitas, dan percaya diri siswa agar lebih aktif dan kreatif dalam mengikuti pembelajaran, sehingga mendorong pengembangan potensi yang dimiliki oleh siswa secara maksimal, mengonstruksi pengetahuan dari apa yang telah dipelajari dan dialaminya secara langsung. Peneliti memilih strategi pembelajaran aktif tipe *index card match* untuk diterapkan dalam pembelajaran IPS, karena 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. Pembelajaran yang dapat menarik minat dan motivasi siswa dalam belajar, akan berdampak positif terhadap hasil belajar siswa. Hasil belajar yang diraih siswa pun menjadi optimal dan begitu juga sebaliknya pembelajaran yang tidak menarik minat dan motivasi siswa dalam belajar maka berdampak negatif terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, peneliti melakukan penelitian eksperimen dengan judul “Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif Tipe *Index Card Match* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV SD Negeri 33 Negeri Katon”.

B. Identifikasi Masalah

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

1. Siswa terlihat pasif dalam mengikuti proses pembelajaran dan kurang memahami materi yang disampaikan oleh guru.
2. Siswa banyak yang berbicara saat guru menyampaikan materi.
3. Guru lebih banyak kegiatan presentasi dibandingkan dengan keaktifan siswa dalam belajar.
4. Pembelajaran masih berpusat pada guru (*teacher centered*).
5. Pembelajaran kurang beragam, sehingga belum menciptakan suasana belajar yang aktif, efektif, dan menyenangkan.
6. Guru sudah menggunakan strategi pembelajaran dengan baik. Namun, guru masih belum optimal dalam menggunakan strategi pembelajaran salah satunya strategi pembelajaran aktif tipe *index card match*.
7. Rendahnya hasil belajar pembelajaran IPS siswa kelas IV SD Negeri 33 Negeri Katon yang dibuktikan dengan persentase ketuntasan belajar siswa yang mencapai $KKM \geq 60$ di kelas IV A ialah 47,6% dan di kelas IV B 36%.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, peneliti membatasi permasalahan yang diteliti, yakni pengaruh strategi pembelajaran aktif tipe *index card match* terhadap rendahnya hasil belajar pembelajaran IPS siswa pada ranah kognitif kelas IV SD Negeri 33 Negeri Katon semester genap tahun pelajaran 2016/2017.

D. Rumusan Masalah

Ditinjau dari pembatasan masalah di atas, dapat dirumuskan masalah penelitian yakni, “Sejauh manakah pengaruh yang signifikan pada strategi pembelajaran aktif tipe *index card match* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas IV SD Negeri 33 Negeri Katon?”

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh yang signifikan pada strategi pembelajaran aktif tipe *index card match* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas IV SD Negeri 33 Negeri Katon.

F. Manfaat Penelitian

Adapun hasil penelitian eksperimen ini, diharapkan dapat memberikan manfaat bagi:

1. Siswa

Melalui strategi pembelajaran aktif tipe *index card match*, diharapkan siswa dapat memperoleh pembelajaran yang bermakna, menyenangkan, dan mampu mengembangkan pengetahuan sesuai dengan pengalaman belajar yang diperoleh, sehingga mampu meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran IPS.

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 33 Negeri Katon.

4. Peneliti

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

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 siswa pada mata pelajaran IPS kelas IV SD Negeri 33 Negeri Katon.
3. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SD Negeri 33 Negeri Katon yang terdiri dari kelas IV B (kelas eksperimen) dan IV A (kelas kontrol).
4. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 33 Negeri Katon semester genap tahun pelajaran 2016/2017.

II. KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS

A. Kajian Pustaka

1. Strategi Pembelajaran dan Pembelajaran Aktif

a. 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. Aqib (2013: 70) mengemukakan strategi pembelajaran merupakan cara-cara yang akan dipilih dan digunakan oleh seorang pengajar untuk menyampaikan materi pembelajaran sehingga akan memudahkan siswa menerima dan memahami materi pembelajaran, yang pada akhirnya tujuan pembelajaran dapat dikuasainya di akhir kegiatan belajar.

Menurut Asril (2010: 13) konsep umum strategi pembelajaran dapat berarti suatu garis besar haluan pembelajaran untuk mencapai sasaran yang telah ditentukan. Jika dihubungkan dengan pembelajaran, strategi dapat diartikan sebagai pola-pola umum kegiatan guru dalam membina siswa melalui kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan yang telah digariskan. Sejalan dengan pendapat tersebut, Sanjaya (2011: 126) menyatakan bahwa strategi pembelajaran dapat diartikan sebagai

perencanaan yang berisi tentang rangkaian kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Sedangkan Ruminiati (2007: 2.3) menyatakan strategi dalam pembelajaran adalah suatu prosedur yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran sebagai sarana untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Berdasarkan definisi strategi pembelajaran menurut para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa strategi pembelajaran adalah cara-cara yang digunakan guru dalam merencanakan kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan kondisi dan kebutuhan siswa. Rencana yang dimaksud termasuk penggunaan model, metode, media, dan lain sebagainya yang menunjang proses pembelajaran sehingga tercapai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

b. Pengertian Pembelajaran Aktif (*Active Learning*)

Belajar secara aktif sangat dibutuhkan oleh siswa. Ketika siswa cenderung pasif atau hanya menerima materi dari guru, siswa cepat melupakan tentang apa yang telah disampaikan. Guru dituntut untuk menerapkan pembelajaran aktif agar siswa aktif dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar. Menurut Warsono dan Hariyanto (2013: 12) *active learning* (pembelajaran aktif) merupakan pembelajaran aktif, mengondisikan agar siswa selalu melakukan pengalaman belajar yang bermakna dan senantiasa berpikir tentang apa yang dapat dilakukannya selama pembelajaran.

Pendapat lain dikemukakan oleh Rusman (2014: 324) 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 siswa mendapatkan berbagai pengalaman yang dapat meningkatkan pemahaman dan kompetensinya.

Selanjutnya Konfusius dalam Silberman (2006: 23) menyatakan yang didengar, mudah lupa, yang dilihat, diingat, yang dikerjakan, dipahami.

Tiga pernyataan ini berbicara banyak tentang perlunya cara belajar aktif. Silberman (2006: 23-24) memodifikasi dan memperluas kata-kata bijak Konfusius itu menjadi apa yang disebut Paham Belajar Aktif.

- a. Yang didengar, mudah lupa.
- b. Yang didengar dan dilihat, sedikit ingat.
- c. Yang didengar, dilihat, dan dipertanyakan atau didiskusikan dengan orang lain, mulai paham.
- d. Dari yang didengar, dilihat, dibahas, dan diterapkan, akan mendapatkan pengetahuan dan keterampilan.
- e. Yang diajarkan kepada orang lain, dikuasai.

Terdapat sejumlah alasan mengapa sebagian besar orang cenderung lupa tentang apa yang didengar, salah satu alasan yang paling menarik, ada kaitannya dengan tingkat kecepatan berbicara guru dan tingkat kecepatan pendengaran siswa. Kemampuan siswa yang berbeda-beda dan daya kerja otak yang berbeda pula. Hal ini juga sangat mempengaruhi daya serap pembelajaran yang telah dilakukan.

Menurut Zaini, dkk., (2008: xiv) pembelajaran aktif adalah suatu pembelajaran yang mengajak siswa untuk belajar secara aktif. Belajar aktif mengajak siswa untuk turut serta dalam semua proses pembelajaran, baik itu mental maupun fisiknya.

Berdasarkan penjelasan para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran aktif (*active learning*) merupakan suatu pembelajaran yang mengajak siswa untuk aktif dan berpartisipasi saat kegiatan pembelajaran, baik secara fisik, sosial, dan mental. Pembelajaran dijadikan suatu hal yang menyenangkan sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat dan tercapai tujuan pembelajaran sesuai yang diharapkan.

c. Karakteristik Pembelajaran Aktif

Strategi pembelajaran aktif memiliki karakteristik yang berbeda dengan strategi pembelajaran lain. Menurut Bonwell dalam Machmudah (2008: 20) pembelajaran aktif memiliki karakteristik sebagai berikut.

- a. Penekanan proses pembelajaran bukan pada penyampaian informasi oleh pengajar melainkan pada pengembangan keterampilan pemikiran analitis dan kritis terhadap topik atau permasalahan yang dibahas.
- b. Siswa tidak hanya mendengar pelajaran secara pasif, tetapi mengerjakan sesuatu yang berkaitan dengan materi pelajaran.
- c. Penekanan pada eksplorasi nilai-nilai dan sikap-sikap berkenaan dengan materi pelajaran.
- d. Siswa lebih banyak dituntut berpikir kritis, menganalisis dan melakukan evaluasi.
- e. Umpan balik yang lebih cepat akan terjadi pada proses pembelajaran.

Sementara Joni dalam Nurhayati (2008: 16) menyatakan pembelajaran aktif memiliki karakteristik, yaitu:

- a. Pembelajaran berpusat pada siswa. Siswa berperan lebih aktif dalam mengembangkan cara-cara belajar mandiri. Siswa berperan serta pada perencanaan, pelaksanaan dan penilaian proses belajar. Pengalaman siswa lebih diutamakan.
- b. Guru membimbing dalam terjadinya pengalaman belajar. Guru bukan satu-satunya sumber belajar. Guru merupakan salah satu sumber belajar yang memberikan peluang bagi siswa agar dapat memperoleh pengetahuan atau keterampilan sendiri melalui

- usaha sendiri, dapat mengembangkan motivasi dari dalam dirinya, dan dapat mengembangkan pengalaman untuk membuat suatu karya.
- c. Tujuan kegiatan pembelajaran tidak hanya untuk mengejar standar akademis, kegiatan ditekankan untuk mengembangkan siswa secara utuh dan seimbang.
 - d. Pengelolaan kegiatan pembelajaran ditekankan pada kreativitas siswa, dan memperhatikan kemajuan siswa untuk menguasai konsep-konsep dengan mantap.
 - e. Penilaian dilakukan untuk mengukur dan mengamati kegiatan dan kemajuan siswa, serta mengukur keterampilan dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa karakteristik pembelajaran aktif yaitu pembelajaran berpusat pada siswa, siswa lebih banyak dituntut berpikir kritis, guru membimbing dalam terjadinya pengalaman belajar, dan umpan balik yang lebih cepat akan terjadi pada saat proses pembelajaran. Strategi pembelajaran apa pun yang digunakan guru, diharapkan dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan maksimal. Guru juga harus terampil dalam penguasaan strategi pembelajaran sehingga materi yang disampaikan dapat tersalurkan dengan baik kepada peserta didik.

d. Tujuan Pembelajaran Aktif

Pencapaian hasil belajar yang baik, merupakan harapan bagi setiap guru. Guru dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif dalam proses pembelajaran sehingga proses pembelajaran menjadi hal yang menyenangkan. Seperti yang dikemukakan oleh Silberman (2006: 32) bahwa tujuan pokok belajar *active learning* adalah dapat menyenangkan dan memotivasi siswa untuk menguasai pelajaran yang paling menjenuhkan. Kegiatan-kegiatan yang menuntut siswa berpartisipasi

aktif agar siswa dapat mengetahui, memahami, dan mampu mempraktikkan apa yang telah dipelajari. Sementara Hamruni (2011: 155) mengemukakan belajar secara aktif (*active learning*) akan membantu siswa dalam meningkatkan teknik dan kemampuan mendengar, mengamati, mengajukan pertanyaan, dan mendiskusikan materi pembelajaran yang dipelajari dengan siswa lain.

Berlandaskan pendapat para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa tujuan pembelajaran aktif (*active learning*) yaitu menciptakan lingkungan belajar yang melibatkan siswa, meningkatkan kemauan siswa untuk ambil bagian dalam kegiatan belajar aktif, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, dan memotivasi siswa untuk menguasai pelajaran. Cara pembelajaran yang lebih terpusat pada siswa dalam proses pembelajaran akan lebih mengesankan dan mudah untuk diingat, sehingga siswa dapat diantarkan kepada tujuan pembelajaran dengan sukses.

e. Macam-macam Strategi Pembelajaran Aktif

Strategi pembelajaran aktif memiliki macam-macam tipe pembelajaran yang dapat diterapkan oleh guru dalam proses pembelajaran. Sebagaimana Silberman (2006: 43-289) mengemukakan bahwa 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 *the firing line*.
- g. Strategi peninjauan kembali yaitu *index card match* dan *slide review*.
- h. Strategi penilaian sendiri yaitu *phisycal self assessment* dan *reconsidering*.

Sementara 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.
- h. *Questions student have*, siswa memiliki beberapa pertanyaan.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti menyimpulkan bahwa strategi pembelajaran aktif memiliki banyak sekali tipe strategi yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran. Dari berbagai macam tipe strategi di atas, peneliti memilih satu tipe strategi yaitu strategi *index card match*. Strategi *index card match* ini diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan sehingga meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Strategi Pembelajaran Aktif Tipe *Index Card Match*

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

Strategi *index card match* merupakan salah satu strategi pembelajaran yang menyenangkan yang mengajak siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran. *Index card match* adalah salah satu teknik instruksional dari belajar aktif yang termasuk dalam berbagai *reviewing strategies* (strategi pengulangan). Tipe *index card match* ini berhubungan dengan cara-cara belajar agar siswa lebih lama mengingat materi pelajaran yang dipelajari dengan teknik mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau soal sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana menyenangkan (Silberman, 2006: 250).

Strategi tipe *index card match* memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpasangan dan memainkan kuis kepada teman sekelas. Selanjutnya Suprijono (2013: 120) menjelaskan *index card match* adalah suatu metode “mencari pasangan kartu” yang cukup menyenangkan digunakan untuk mengulangi materi pembelajaran yang telah diberikan sebelumnya.

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 baru pun tetap bisa diajarkan dengan strategi ini dengan catatan, siswa diberi tugas mempelajari topik yang akan diajarkan terlebih dahulu, sehingga ketika masuk kelas siswa sudah memiliki bekal pengetahuan.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran aktif tipe *index card match* adalah strategi yang aktif dan

menyenangkan yang digunakan oleh guru untuk mengulang materi yang telah diberikan dengan mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau soal. Namun demikian, materi baru pun tetap bisa diajarkan menggunakan strategi ini dengan catatan, siswa diberi tugas mempelajari topik yang akan diajarkan terlebih dahulu, sehingga ketika masuk kelas siswa sudah memiliki bekal pengetahuan.

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

Strategi pembelajaran aktif tipe *index card match* memiliki langkah-langkah pelaksanaannya dalam proses belajar. Menurut Suprijono (2013: 120) langkah-langkah strategi pembelajaran *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 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 pasangannya. Jika ada yang sudah menemukan pasangan, mintalah kepada pasangan untuk duduk berdekatan. Jelaskan juga agar tidak memberitahu materi yang didapatkan kepada teman yang lain.
- h. Setelah semua siswa menemukan pasangan dan duduk berdekatan, mintalah kepada setiap pasangan untuk memberikan kuis kepada siswa lain dengan membacakan keras-keras pertanyaan yang diperoleh dan menantang siswa lain untuk memberikan jawabannya.
- i. Akhiri proses ini dengan membuat klarifikasi dan kesimpulan.

Adapun menurut Silberman (2006: 250) bahwa langkah-langkah strategi pembelajaran aktif tipe *index card match* yaitu sebagai berikut.

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

Menurut Zaini, dkk., (2008: 67) langkah-langkah yang harus ditempuh dalam strategi pembelajaran aktif tipe *index card match* adalah sebagai berikut.

- a. Buatlah potongan-potongan kertas sejumlah siswa 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 siswa satu kertas. Jelaskan bahwa ini adalah aktivitas yang dilakukan berpasangan. Separuh siswa akan mendapatkan soal dan separuh yang lain akan mendapatkan jawaban.
- g. Minta siswa untuk menemukan pasangannya. Jika ada yang sudah menemukan pasangan, minta kepada pasangan untuk duduk berdekatan, jelaskan juga agar tidak memberitahu materi yang didapatkan kepada teman yang lain.

- h. Setelah semua siswa 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 pendapat para ahli di atas, strategi pembelajaran aktif tipe *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. Dari beberapa langkah-langkah di atas peneliti memilih langkah-langkah strategi pembelajaran aktif tipe *index card match* menurut pendapat Suprijono, karena penerapan dalam proses pembelajaran yang lebih rinci dan mudah dipahami tahapan kegiatan yang dilaksanakan. Hal tersebut dapat memudahkan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran di kelas.

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

Strategi pembelajaran aktif tipe *Index Card Match* sama dengan strategi-strategi lainnya yang memiliki kelebihan dan kekurangan ketika diimplementasikan pada proses pembelajaran. Menurut Marwan (2012: 168) terdapat kelebihan dan kekurangan strategi pembelajaran aktif tipe *index card match* adalah sebagai berikut.

Kelebihan *index card match*, antara lain:

- a. Menumbuhkan kegembiraan dalam kegiatan pembelajaran.
- 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 kekurangan *index card match*, antara lain:

- 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.

Widayat (2016: 17) berpendapat 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.

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti menyimpulkan bahwa kelebihan *index card match* yaitu mampu menciptakan suasana belajar aktif dan menyenangkan, mampu menumbuhkan kegembiraan, siswa lebih lama mengingat materi pelajaran yang dipelajari, dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Sedangkan kekurangan *index card match* adalah suasana kelas menjadi gaduh, guru harus meluangkan waktu yang lebih lama untuk persiapan, dan membutuhkan waktu yang lama bagi siswa untuk menyelesaikan tugas.

3. Belajar dan Hasil Belajar

a. Pengertian Belajar

Belajar merupakan suatu proses yang tak pernah lepas dari kehidupan manusia, karena sejak dalam kandungan hingga akhir hayat manusia selalu belajar. Belajar adalah kegiatan penting dalam kehidupan, karena melalui belajar manusia yang awalnya tidak tahu menjadi tahu dan

melalui belajar juga, seseorang akan mengalami suatu perubahan perilaku dan pengalaman belajar yang dilakukannya. Perubahan seseorang yang awalnya tidak tahu menjadi tahu merupakan hasil dari proses belajar. Menurut E.R. Hilgard dalam Susanto (2013: 3) belajar adalah suatu perubahan kegiatan reaksi terhadap lingkungan. Perubahan kegiatan yang dimaksud mencakup pengetahuan, kecakapan, tingkah laku, dan ini diperoleh melalui latihan (pengalaman). Hilgard menegaskan bahwa belajar merupakan proses mencari ilmu yang terjadi dalam diri seseorang melalui latihan, pembiasaan, pengalaman, dan sebagainya.

Menurut Harold Spears dalam Suprijono (2013: 2) mengemukakan bahwa *learning is to observe, to read, to imitate, to try something themselves, to listen, to follow direction*. (Dengan kata lain, bahwa belajar adalah mengamati, membaca, meniru, mencoba sesuatu, mendengar, dan mengikuti arah tertentu). Selanjutnya Sagala (2012: 34) menyatakan belajar adalah perubahan kualitas kognitif, afektif, dan psikomotorik untuk meningkatkan taraf hidupnya sebagai pribadi, sebagai masyarakat, maupun sebagai makhluk Tuhan Yang Maha Esa.

Sejalan dengan uraian di atas, Hamalik (2012: 30) mengemukakan bukti bahwa seseorang telah belajar ialah terjadinya perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti. Tingkah laku memiliki unsur subjektif dan unsur motoris. Unsur subjektif adalah unsur rohaniah sedangkan unsur motoris adalah unsur jasmaniah. Seseorang sedang berpikir dapat dilihat dari raut mukanya, sikapnya dalam rohaniahnya tidak bisa dilihat.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses mencari ilmu yang dilakukan oleh seseorang secara sadar dan terus menerus melalui latihan, pembiasaan, pengalaman, dan sebagainya sehingga memungkinkan seseorang mengalami perubahan dari yang tidak tahu menjadi tahu dan perubahan tingkah laku, baik dalam ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Belajar seharusnya dilakukan sepanjang hayat, karena hakikatnya seseorang belajar mulai dari bayi hingga akhir hayat.

b. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan tolak ukur keberhasilan atau kegagalan dalam suatu proses pembelajaran. Menurut Susanto (2013: 5) hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut ranah 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. Selanjutnya Purwanto (2014: 54) mengungkapkan hasil belajar adalah perubahan perilaku yang terjadi setelah mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan.

Menurut Suprijono (2013: 5) hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, dan keterampilan. Lebih lanjut Bloom dalam Suprijono (2013: 6-7) menjelaskan hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik.

1. Domain Kognitif mencakup:
 - a. *Knowledge* (pengetahuan, ingatan).
 - b. *Comprehension* (pemahaman, menjelaskan, meringkas, dan contoh).
 - c. *Application* (menerapkan).
 - d. *Analysis* (menguraikan, menentukan hubungan).
 - e. *Synthesis* (mengorganisasikan, merencanakan, membentuk bangunan baru).
 - f. *Evaluation* (menilai).
2. Domain Afektif mencakup:
 - a. *Receiving* (sikap menerima).
 - b. *Responding* (memberikan respon).
 - 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, sosial, manajerial, dan intelektual.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa pengertian hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran yang meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Hasil belajar yang diamati pada penelitian ini difokuskan pada ranah kognitif dengan kata kerja operasional yaitu tingkatan pengetahuan (C1), pemahaman (C2), dan penerapan (C3).

4. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

a. Pengertian IPS

Pengertian IPS merujuk pada kajian yang memusatkan perhatiannya pada aktivitas kehidupan manusia, karena pada dasarnya fokus kajian pendidikan IPS adalah kehidupan manusia dengan segala aktivitas sosialnya. Materi kajian IPS di sekolah merupakan pengetahuan yang

berasal dari disiplin ilmu-ilmu sosial yang diberikan kepada siswa di sekolah dengan tujuan tertentu. Khusus materi pembelajaran IPS SD ditata secara terpadu dan terintegrasi antara tema dengan berbagai disiplin ilmu sosial lainnya.

Menurut Trianto (2013: 171) IPS merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial, seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya. IPS dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan satu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang-cabang ilmu-ilmu sosial (sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya).

Pengertian IPS menurut Susanto (2013: 136) adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji berbagai disiplin ilmu sosial dan humaniora serta kegiatan dasar manusia yang dikemas secara ilmiah dalam rangka memberi wawasan dan pemahaman yang mendalam kepada siswa, khususnya di tingkat dasar dan menengah. Lebih lanjut Sumaatmadja, dkk., (2010: 1.10) menjelaskan bahwa IPS sebagai pendidikan, bukan hanya semata-mata membekali siswa dengan pengetahuan yang membebani siswa melainkan membekali siswa dengan pengetahuan sosial yang berguna yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Sedangkan menurut Somantri dalam Sapriya (2015: 11) pendidikan IPS adalah penyederhanaan atau adaptasi dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan humaniora, serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan pedagogis/psikologis untuk tujuan pendidikan.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti menyimpulkan bahwa pengertian IPS adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji, mempelajari, menelaah,

dan menganalisis tentang fenomena atau masalah yang berkaitan dengan isu sosial, humaniora, serta kegiatan dasar manusia. IPS menggunakan pendekatan interdisipliner dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial yang dikemas secara ilmiah dalam rangka memberi wawasan dan pemahaman yang mendalam kepada siswa.

b. Karakteristik IPS

IPS memiliki karakteristik serta ciri khusus sebagai bidang ilmu yang terintegrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial. Menurut Sapriya (2009: 7) salah satu karakteristik IPS adalah bersifat dinamis, artinya selalu berubah sesuai dengan tingkat perkembangan masyarakat. Perubahan tersebut bisa dalam aspek materi, pendekatan, bahkan tujuan sesuai dengan tingkat perkembangan masyarakat. Adapun Susanto (2014: 22) menjelaskan karakteristik mata pelajaran IPS sebagai berikut.

- a. Menggunakan pendekatan lingkungan yang luas.
- b. Menggunakan pendekatan terpadu antarmata pelajaran yang sejenis.
- c. Berisi materi konsep, nilai-nilai sosial, kemandirian, dan kerja sama.
- d. Mampu memotivasi siswa untuk aktif, kreatif, inovatif, dan sesuai dengan perkembangan anak.
- e. Mampu meningkatkan keterampilan siswa dalam berpikir dan memperluas cakrawala budaya.

Menurut Trianto (2013: 174-175) terdapat beberapa karakteristik dari mata pelajaran IPS sebagai berikut.

- a. IPS merupakan gabungan dari unsur-unsur geografi, sejarah, ekonomi, hukum, politik, kewarganegaraan, sosiologi, bahkan juga bidang humaniora, pendidikan, dan agama.
- b. Standar kompetensi dan kompetensi dasar IPS berasal dari struktur keilmuan geografi, sejarah, ekonomi, dan sosiologi

- yang dikemas sedemikian rupa sehingga menjadi pokok bahasan atau topik (tema) tertentu.
- c. Standar kompetensi dan kompetensi dasar IPS juga menyangkut berbagai masalah sosial yang dirumuskan dengan pendekatan interdisipliner dan multidisipliner.
 - d. Standar kompetensi dan kompetensi dasar menyangkut peristiwa dan perubahan kehidupan masyarakat dengan prinsip sebab akibat, kewilayahan, adaptasi dan pengelolaan lingkungan, struktur, proses dan masalah sosial serta upaya-upaya perjuangan hidup agar *survive* seperti pemenuhan kebutuhan, kekuasaan, keadilan, dan jaminan keamanan.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa karakteristik IPS adalah bersifat dinamis dan komprehensif. Dinamis artinya pembelajaran IPS dapat berubah sesuai dengan perkembangan masyarakat. Perubahan tersebut bisa dalam aspek materi, pendekatan, bahkan tujuan sesuai dengan tingkat perkembangan masyarakat. Sedangkan komprehensif artinya pembahasan IPS tidak hanya dari satu bidang disiplin ilmu saja, tetapi terpadu atau terintegrasi dari berbagai cabang disiplin ilmu yang menekankan pada kehidupan atau masalah yang ada di masyarakat.

c. Ruang Lingkup IPS

Pembelajaran IPS pada setiap jenjangnya harus dibatasi, sesuai dengan kemampuan siswa pada tiap jenjang yang sedang ditempuhnya sehingga ruang lingkup pengajaran IPS pada jenjang sekolah dasar berbeda dengan jenjang pendidikan menengah dan pendidikan tinggi. Ruang lingkup mata pelajaran IPS di sekolah dasar atau madrasah ibtidaiyah yang tercantum dalam kurikulum, menurut Depdiknas (2006) dalam Susanto (2013: 160), sebagai berikut.

- a. Manusia, tempat, dan lingkungan.

- b. Waktu, keberlanjutan, dan perubahan.
- c. Sistem sosial dan budaya.
- d. Perilaku ekonomi dan kesejahteraan.

Menurut Sapriya, dkk., (2007: 19) ruang lingkup pelajaran IPS dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2. Ruang lingkup pelajaran IPS

No.	Aspek	Sub-aspek
1.	Sistem sosial dan budaya	<ul style="list-style-type: none"> a. Individu, keluarga, dan masyarakat. b. Sosiologi sebagai ilmu dan metode. c. Interaksi sosial. d. Sosialisasi. e. Pranata sosial. f. Struktur sosial. g. Kebudayaan. h. Perubahan sosial budaya.
2.	Manusia, tempat, dan lingkungan	<ul style="list-style-type: none"> a. Sistem informasi geografi. b. Interaksi gejala fisik dan sosial. c. Struktur internal suatu tempat/wilayah. d. Interaksi keruangan. e. Persepsi lingkungan dan kewajiban.
3.	Waktu, keberlanjutan dan perubahan	<ul style="list-style-type: none"> a. Dasar-dasar ilmu sejarah. b. Fakta, peristiwa, dan proses.
4.	Perilaku ekonomi dan kesejahteraan	<ul style="list-style-type: none"> a. Berekonomi. b. Kebergantungan. c. Spesialisasi dan pembagian kerja. d. Perkoperasian. e. Kewirausahaan.

Berdasarkan pendapat para ahli mengenai ruang lingkup IPS, peneliti menyimpulkan bahwa ruang lingkup IPS meliputi manusia, lingkungan, waktu, perubahan, sosial, dan budaya serta perilaku manusia sesuai dengan kehidupan sehari-harinya, seperti hubungan manusia dengan manusia lainnya ataupun manusia dengan lingkungannya. Ruang

lingkup IPS dalam penelitian ini difokuskan pada perilaku ekonomi dan kesejahteraan.

d. Pembelajaran IPS di SD

Proses pembelajaran IPS pada jenjang pendidikan dasar berbeda dengan jenjang pendidikan menengah dan pendidikan tinggi. Pendidikan IPS di Sekolah Dasar merupakan bidang studi yang mempelajari manusia dalam semua aspek kehidupan dan interaksinya dalam masyarakat. Menurut Susanto (2013: 36) pola pembelajaran IPS di SD hendaknya lebih menekankan pada unsur pendidikan dan pembekalan, pemahaman, nilai-moral, dan keterampilan-keterampilan sosial pada siswa.

Selain itu, menurut Bruner dalam Sapriya (2009: 38) menjelaskan bahwa terdapat tiga prinsip pembelajaran IPS di SD, yaitu: (a) pembelajaran harus berhubungan dengan pengalaman serta konteks lingkungan sehingga dapat mendorong siswa untuk belajar, (b) pembelajaran harus terstruktur sehingga siswa belajar dari hal-hal mudah kepada hal-hal yang sulit, dan (c) pembelajaran harus disusun sedemikian rupa sehingga memungkinkan siswa dapat melakukan eksplorasi sendiri dalam mengonstruksi pengetahuannya.

Adapun menurut Trianto (2013: 173) IPS membahas hubungan antara manusia dengan lingkungannya. Lingkungan masyarakat dimana siswa tumbuh dan berkembang sebagai bagian dari masyarakat, dihadapkan pada berbagai permasalahan yang ada dan terjadi di lingkungan sekitarnya.

Berdasarkan penjelasan para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa cara dan teknik pembelajaran IPS di SD harus dikaji dengan tepat karena pola pembelajaran di SD berada pada tahap operasional konkret

yang memandang dunia dalam keseluruhan yang utuh. Pembelajaran IPS di SD harus bergerak dari yang konkret ke yang abstrak dengan mengikuti pola pendekatan lingkungan yang semakin meluas dan pendekatan spiral dengan memulai dari yang mudah ke yang sukar, dari yang sempit menjadi lebih luas, dan dari yang dekat ke yang jauh.

e. Tujuan Pendidikan IPS di SD

Pendidikan IPS bertujuan untuk mengembangkan kemampuan menggunakan penalaran dalam mengambil keputusan terhadap setiap persoalan yang dihadapinya. Adapun menurut Trianto (2013: 174) tujuan dari pendidikan IPS adalah untuk mendidik dan memberi bekal kemampuan dasar kepada siswa untuk mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minat, kemampuan dan lingkungannya serta berbagai bekal siswa untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi.

Sejalan dengan uraian di atas, Nur Hadi dalam Susanto (2013: 146) menyebutkan bahwa ada empat tujuan pendidikan IPS, yaitu: *knowledge*, *skill*, *attitude*, dan *value*. Pertama, *Knowledge*, sebagai tujuan utama dari pendidikan IPS yaitu membantu para siswa untuk mengenal diri sendiri dan lingkungannya, dan mencakup geografi, sejarah, politik, ekonomi, dan sosiologi psikologi. Kedua, *skill*, yang mencakup keterampilan berpikir (*thinking skills*). Ketiga, *attitudes*, yang terdiri atas tingkah laku berpikir (*intellectual behavior*) dan tingkah laku sosial (*social behavior*). Keempat, *value*, yaitu nilai yang terkandung di dalam masyarakat yang diperoleh dari lingkungan masyarakat maupun lembaga pemerintah, termasuk di dalamnya nilai kepercayaan, nilai ekonomi, pergaulan antarbangsa, dan ketaatan kepada pemerintah dan hukum.

Pendidikan IPS mempunyai tujuan yang lebih spesifik. Tujuan ini dirumuskan oleh *Pennsylvania Council for the Social Studies* dalam Supriatna, dkk., (2007: 6) yaitu:

Tujuan pendidikan IPS adalah membentuk individu-individu yang memahami kehidupan sosialnya, dunia manusia, aktivitas, dan interaksinya yang ditujukan untuk menghasilkan anggota masyarakat yang bebas, yang mempunyai rasa tanggung jawab untuk melestarikan, melanjutkan, dan memperluas nilai-nilai dan ide-ide masyarakat bagi generasi masa depan. Untuk melengkapi tujuan tersebut, program IPS harus memfokuskan pada pemberian pengalaman yang akan membantu setiap individu siswa.

Berdasarkan uraian di atas, dapat peneliti simpulkan bahwa tujuan IPS adalah memberikan kepada siswa pengetahuan tentang pengalaman manusia dalam kehidupan bermasyarakat pada masa lalu, sekarang, dan masa yang akan datang. Selain itu tujuan IPS juga untuk membentuk dan mengembangkan pribadi warga negara yang baik.

5. Penelitian yang Relevan

Berikut ini beberapa hasil penelitian yang relevan dengan penelitian eksperimen dalam skripsi ini antara lain:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Ni Ngurah Putu Suta Prawira (2014) “Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe *Index Card Match* terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Gugus III Mengwi, Badung Tahun Pelajaran 2013/2014”. Penelitian tersebut membuktikan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan hasil belajar IPS antara siswa yang belajar melalui strategi pembelajaran aktif tipe *Index Card Match* dengan siswa yang belajar melalui pembelajaran konvensional.
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”.

Penelitian tersebut membuktikan bahwa terdapat pengaruh strategi pembelajaran aktif tipe *index card match* terhadap motivasi dan hasil belajar matematika siswa kelas VII MTs N Salatiga.

Penelitian yang dilakukan oleh Ni Ngurah Putu Suta Prawira dan Sri Wahyuningsih (2014) pada dasarnya memiliki relevansi dalam pemilihan jenis penelitian, variabel bebas (*independent variable*), desain penelitian, instrumen penelitian, dan teknik pengumpulan data. Namun terdapat perbedaan antara penelitian tersebut dengan penelitian yang dilakukan peneliti yaitu pada subjek penelitian, *setting* penelitian, dan tahun penelitian.

B. Kerangka Pikir

Kerangka pikir merupakan tolak ukur untuk mengetahui adanya hubungan antara variabel-variabel yang ada dalam penelitian. Kerangka pikir disusun untuk memudahkan pelaksanaan proses penelitian, sehingga kerangka pikir ini dibuat dan disusun untuk dijadikan pedoman dalam pelaksanaan penelitian. Menurut Sekaran dalam Sugiyono (2016: 91) kerangka pikir merupakan konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting.

Kegiatan awal penelitian ini ialah dengan melakukan observasi. Kegiatan observasi dilakukan dengan mengamati proses pembelajaran dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas IV SD Negeri 33 Negeri Katon. Hasil observasi tersebut adalah kurangnya keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran dan rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran

IPS kelas IV SD Negeri 33 Negeri Katon yang diperoleh dari data dokumen nilai *mid* semester ganjil. Hasil observasi ini digunakan untuk dijadikan acuan dalam menentukan kelas eksperimen (kelompok yang diberikan perlakuan) dan kelas kontrol (kelompok yang tidak mendapat perlakuan) serta menentukan strategi pembelajaran yang digunakan pada kelas eksperimen.

Pada penelitian eksperimen ini, penelitian dilaksanakan dengan memberikan perlakuan penerapan strategi pembelajaran aktif tipe *index card match* pada kelas eksperimen, sedangkan kelas kontrol tidak diberikan perlakuan penerapan strategi pembelajaran aktif tipe *index card match*. Hasil belajar yang diperoleh dari kedua kelas eksperimen dan kelas kontrol kemudian diuji hipotesis untuk melihat signifikansi perbedaannya antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol.

Seperti yang telah diungkapkan dalam kajian pustaka, 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.

Berdasarkan uraian tersebut, untuk lebih jelasnya kerangka pikir dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 1. Kerangka konsep variabel.

Keterangan:

X = Strategi pembelajaran aktif tipe *index card match*

Y = Hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS
→ = Pengaruh
(Adaptasi: Sugiyono, 2016: 105)

C. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian pustaka dan kerangka pikir di atas, hipotesis penelitian yang diajukan dalam penelitian ini adalah “Terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan strategi pembelajaran aktif tipe *index card match* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas IV SD Negeri 33 Negeri Katon”.

III. METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

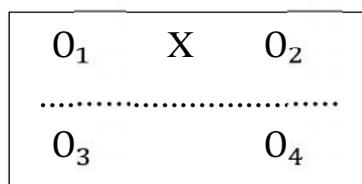
Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian eksperimen. Eksperimen merupakan penelitian untuk menentukan pengaruh variabel perlakuan (*independent variable*) terhadap variabel dampak (*dependent variable*). Menurut Sanjaya (2014: 85) dalam pendidikan metode penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mengetahui pengaruh dari suatu tindakan atau perlakuan tertentu yang sengaja dilakukan terhadap suatu kondisi tertentu. Metode eksperimen menurut Sugiyono (2016: 107) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan.

Objek penelitian adalah pengaruh strategi pembelajaran aktif tipe *index card match* (X) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS (Y). Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SD Negeri 33 Negeri Katon. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *non-equivalen control group design*.

Desain *non-equivalen control group design* menggunakan 2 kelompok, yaitu kelompok kelas eksperimen dan kelompok kelas kontrol. Kelas eksperimen adalah kelompok yang diberikan perlakuan penerapan strategi pembelajaran aktif tipe *index card match*. Sedangkan kelompok kelas kontrol adalah

kelompok pengendali yaitu kelas yang tidak mendapat perlakuan. Penentuan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak dipilih secara random, dalam hal ini kelas IV A dijadikan kelas kontrol dan kelas IV B dijadikan kelas eksperimen.

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



Gambar 2. Desain eksperimen.

Keterangan:

- O_1 = Nilai *pretest* kelompok yang diberi perlakuan (eksperimen)
 - X = Perlakuan strategi pembelajaran aktif tipe *index card match*
 - 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)
- (Sumber: Sugiyono, 2016: 116)

Berdasarkan gambar 2 di atas, mengilustrasikan bahwa desain ini menggunakan dua kelompok, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pelaksanaan *pretest* yang dilakukan sebelum 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 $O_4 - O_3$, sedangkan pada kelas kontrol tidak diberi perlakuan. 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

Berdasarkan kerangka pikir pada bab II, peneliti menyusun rencana penelitian eksperimen sebagai berikut.

- 1) Memilih dua kelompok subjek untuk dijadikan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen yang mendapat perlakuan penerapan strategi pembelajaran aktif tipe *index card match* dan kelompok kontrol tanpa perlakuan.
- 2) Melaksanakan *pretest* pada kedua kelompok itu.
- 3) Mengadakan perlakuan pada kelompok eksperimen dengan menerapkan langkah-langkah strategi pembelajaran aktif tipe *index card match* menurut pendapat Suprijono (2013: 120) sebagai berikut a) membuat potongan-potongan kertas sebanyak jumlah siswa, b) membagi kertas-kertas tersebut menjadi dua bagian yang sama, c) pada separuh bagian, tulis pertanyaan tentang materi yang diajarkan, d) pada separuh kertas yang lain, tulis jawaban dari pertanyaan yang telah dibuat, e) kocok semua kertas sehingga akan tercampur antara soal dan jawaban, f) setiap siswa diberi satu kertas, g) mintalah kepada siswa untuk menemukan pasangannya, h) setelah semua siswa menemukan pasangan, mintalah kepada setiap pasangan untuk memberikan kuis kepada siswa yang lain, i) akhiri proses ini dengan membuat klarifikasi dan kesimpulan, sedangkan pada kelompok kontrol dengan menggunakan model

konvensional dengan langkah-langkah pembelajaran sebagai berikut a) guru menjelaskan materi yang diajarkan, b) siswa mencatat penjelasan materi yang disampaikan guru, c) siswa mengerjakan lembar kerja siswa yang sudah disediakan oleh guru, d) siswa bersama guru membahas soal yang telah dikerjakan, e) guru melakukan tanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa, f) siswa bersama guru membuat kesimpulan tentang pembelajaran yang telah dilaksanakan.

- 4) Setelah selesai langkah ketiga, kemudian memberikan *posttest* pada kedua kelompok.
- 5) Setelah dilaksanakan *posttest*, kemudian mencari beda *mean* antara *posttest* dan *pretest* pada kedua kelompok tersebut.
- 6) Kemudian menggunakan statistik untuk mencari perbedaan hasil langkah kelima, untuk mengetahui akibat penerapan strategi pembelajaran aktif tipe *index card match* terhadap hasil belajar siswa.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV SD Negeri 33 Negeri Katon yang beralamat di Kelurahan Karangrejo Kecamatan Negeri Katon Kabupaten Pesawaran. SD Negeri 33 Negeri Katon merupakan salah satu SD yang menerapkan kurikulum KTSP. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SD Negeri 33 Negeri Katon yang terdiri dari kelas IV A (kelas kontrol) dan IV B (kelas eksperimen).

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2016/2017 dengan lama penelitian delapan bulan, terhitung dari bulan November 2016 sampai dengan bulan Juni 2017. Rentang waktu tersebut dimulai dari tahap persiapan hingga penyerahan hasil penelitian.

C. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional Variabel

1. Variabel Penelitian

Menurut Sugiyono (2016: 61) variabel penelitian adalah suatu atribut, sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Terdapat dua macam variabel dalam penelitian ini yaitu variabel bebas dan variabel terikat.

- a. Variabel bebas (*independent variable*), 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 terikat (*dependent variable*), 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 IPS SD Negeri 33 Negeri Katon (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* (X)

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 siswa pelajari dan menguji pengetahuan serta kemampuan siswa 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 pasangannya, siswa yang berpasangan itu mencari tempat duduk bersama, memberikan kuis kepada siswa lain dengan membacakan keras-keras pertanyaannya 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 (Y)

Hasil belajar merupakan salah satu dari proses pembelajaran meliputi kemampuan-kemampuan yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran. Kemampuan tersebut mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Hasil belajar yang diamati pada penelitian ini difokuskan pada ranah kognitif dengan kata kerja operasional yaitu tingkatan pengetahuan (C1), pemahaman (C2), dan penerapan (C3). Nilai yang diperoleh siswa dalam ranah kognitif didapat setelah mengikuti tes pada akhir pembelajaran.

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi Penelitian

Penelitian membutuhkan objek/subjek untuk diamati. Populasi merupakan seluruh objek/subjek yang diamati oleh peneliti. Kasmadi dan Nia (2014: 65) menyatakan bahwa populasi adalah seluruh data yang menjadi perhatian peneliti dalam suatu ruang lingkup dan waktu yang sudah ditentukan. Menurut Sugiyono (2016: 117) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi bukan hanya orang, tetapi juga objek dan benda-benda alam yang lain. Populasi juga bukan sekadar jumlah yang ada pada objek/subjek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik/sifat yang dimiliki oleh objek/subjek itu.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri 33 Negeri Katon yang berjumlah 46 siswa yang terdiri dari kelas IV A dengan jumlah 21 siswa dan kelas IV B dengan jumlah 25 siswa. Data populasi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

Tabel 3. Data jumlah siswa kelas IV SD Negeri 33 Negeri Katon tahun pelajaran 2016/2017

No.	Kelas	Kelompok	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
1.	IV A	Kontrol	10	11	21
2.	IV B	Eksperimen	8	17	25
Jumlah			18	28	46

(Sumber: Data guru kelas IV A dan IV B SD Negeri 33 Negeri Katon)

2. Sampel Penelitian

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2016: 118). Penelitian ini menggunakan teknik sampling *nonprobability sampling*. Menurut Sugiyono (2016: 122) *nonprobability sampling* merupakan teknik pengambilan sampel yang tidak memberi peluang/kesempatan sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel. Sedangkan jenis sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah sampling jenuh. Sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel (Sugiyono, 2016: 124).

Sampel penelitian adalah dua kelas siswa di SD Negeri 33 Negeri Katon yaitu kelas IV A dan IV B. Kelas IV B sebagai kelas eksperimen dan diberi perlakuan strategi pembelajaran aktif tipe *index card match*,

sedangkan kelas IV A sebagai kelas kontrol dan tidak diberi perlakuan strategi pembelajaran aktif tipe *index card match*. Alasan mengapa kelas IV B dijadikan sebagai kelas eksperimen karena melihat dari nilai *mid* semester ganjil mata pelajaran IPS, kelas IV B memiliki nilai rata-rata kelas lebih rendah dari nilai rata-rata kelas IV A. Jadi peneliti memberi pengaruh terhadap kelas IV B dengan menerapkan strategi pembelajaran aktif tipe *index card match*, yang menjelaskan materi pelajaran pada kedua kelas adalah peneliti.

E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

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

a. Studi Dokumentasi

Studi dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data nilai siswa dari dokumentasi nilai *mid* semester ganjil pada saat kegiatan observasi tanggal 15 dan 16 November 2016. Selain itu, teknik ini juga digunakan untuk memperoleh data berupa gambar pada saat penelitian berlangsung.

b. 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 IPS. Tes dilaksanakan pada awal pembelajaran sebelum

siswa mendapatkan materi (*pretest*) dan di akhir pembelajaran setelah siswa mendapatkan materi (*posttest*).

2. Instrumen Pengumpulan Data

Tes merupakan salah satu cara untuk mendapatkan hasil belajar kognitif siswa. Pada penelitian ini tes diberikan kepada kedua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Bentuk instrumen pengumpulan data yang digunakan berupa soal pilihan jamak berjumlah 20 soal, setiap jawaban benar mendapat skor 1 dan jawaban salah mendapat skor 0. Kisi-kisi penulisan instrumen tes dapat dilihat pada lampiran 20 (halaman 129-130).

Peneliti menggunakan instrumen tes untuk mengetahui seberapa jauh pengetahuan dan hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan. Perlakuan tersebut berupa penerapan strategi pembelajaran aktif tipe *index card match* di kelas eksperimen SD Negeri 33 Negeri Katon pada mata pelajaran IPS.

F. Uji Kemantapan Alat Pengumpulan Data

1. Tempat dan Waktu Pelaksanaan Uji Kemantapan Alat Pengumpulan Data

a. Tempat Pelaksanaan Uji Kemantapan Alat Pengumpulan Data

Instrumen tes yang telah tersusun, kemudian diujicobakan kepada siswa 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 IV SD Negeri 11 Negeri Katon yang beralamatkan di Jalan Koptu Alambasya

Kelurahan Purworejo Kecamatan Negeri Katon Kabupaten Pesawaran. Secara geografis, tempat pelaksanaan uji coba instrumen tes berada di kecamatan dan kabupaten yang sama dengan tempat penelitian (SD Negeri 33 Negeri Katon).

SD Negeri 11 Negeri Katon dipilih sebagai tempat uji kemandapan alat pengumpulan data karena SD tersebut memiliki karakteristik yang sama dengan SD Negeri 33 Negeri Katon, yaitu memiliki Akreditasi sekolah yang sama (B), menerapkan kurikulum yang sama (KTSP), dan nilai KKM 60 pada mata pelajaran IPS.

b. Waktu Pelaksanaan Uji Kemandapan Alat Pengumpulan Data

Uji kemandapan alat pengumpulan data dilaksanakan pada tanggal 10 Februari 2017. Uji kemandapan alat pengumpulan data dilaksanakan di kelas IV SD Negeri 11 Negeri Katon dengan jumlah responden satu kelas sebanyak 13 siswa.

2. Validitas

Valid berarti instrumen yang telah diujicobakan dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Validitas tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah validitas isi (*Content Validity*). Teknis pengujian validitas isi dibantu dengan menggunakan kisi-kisi instrumen. Penggunaan kisi-kisi instrumen akan memudahkan pengujian validitas dan dapat dilakukan secara sistematis. Untuk mengukur tingkat validitas soal, digunakan rumus korelasi *point biserial* dengan bantuan *Microsoft Office*

Excel 2013, di mana angka indeks korelasi diberi lambang r_{pbi} dengan rumus sebagai berikut (Kasmadi dan Nia, 2014: 157).

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

Keterangan:

r_{pbi} = Koefisien korelasi *point biserial*

M_p = Mean skor dari subjek-subjek yang menjawab benar item yang dicari korelasi

M_t = Mean skor total

S_t = Simpangan baku

p = Proporsi subjek yang menjawab benar item tersebut

q = 1-p (proporsi subjek yang menjawab salah item tersebut)

Tabel 4. Koefisien korelasi *point biserial*

No.	Koefisien korelasi	Tingkat korelasi
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: Sugiyono 2016: 257)

Kriteria pengujian apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan α (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.

3. 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 dibandingkan dengan 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 internal seluruh item

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: $q_i = 1 - p_i$

$p_i q_i$ = Jumlah dari hasil perkalian antara p_i dengan q_i

(Sumber: Sudijono, 2013: 252)

Reliabilitas instrumen juga dapat dihitung dengan bantuan program *Microsoft Office Excel* 2013. Kriteria tingkat reliabilitas sebagai berikut.

Tabel 5. 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, 2013: 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 katagori sebagai berikut.

Tinggi : 0,7 *N-gain* 1
 Sedang : 0,3 *N-gain* 0,7
 Rendah : *N-gain* < 0,3

1. Analisis Data Hasil Belajar

Nilai ketuntasan belajar siswa dapat dicari menggunakan rumus sebagai berikut.

a. Nilai Ketuntasan Belajar Siswa Secara Individu

$$\text{Rumus: } S = \frac{R}{N} \times 100$$

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

$$\text{Rumus: } \bar{X} = \frac{\sum X}{\sum N}$$

Keterangan:

\bar{X} = Nilai rata-rata

ΣX = Jumlah nilai yang diperoleh siswa

N = Banyaknya siswa

(Sumber: Sudjana, 2011: 109)

c. Persentase Ketuntasan Belajar Siswa Secara Klasikal

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

(Sumber: Aqib, 2009: 41)

Tabel 6. Katagori ketuntasan belajar kognitif siswa

No.	Rentang Nilai (%)	Katagori
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)

2. Uji Persyaratan Analisis Data

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dimaksudkan untuk memperlihatkan bahwa data sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal. 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 program SPSS (*Statistikal Product and Service Solutions*) 23.0.

Langkah-langkah uji normalitas adalah sebagai berikut.

1) Pengujian dengan rumus *chi-kuadrat*, yaitu:

$$\chi^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(f_o - f_h)^2}{f_h}$$

Keterangan:

χ^2 = Chi kuadrat/normalitas sampel

f_0 = Frekuensi yang diobservasi

f_h = Frekuensi yang diharapkan

K = Banyaknya kelas interval

(Sumber: Sugiyono, 2016: 107)

Untuk mencari f_0 (frekuensi pengamatan) dan f_h (frekuensi yang diharapkan) dapat membuat langkah-langkah sebagai berikut.

a. Membuat daftar distribusi frekuensi

1. Menentukan nilai rentang (R), yaitu skor terbesar – skor terkecil

2. Menentukan banyak kelas (BK) = $1 + 3,3 \log n$

3. Menentukan panjang kelas (i) = $\frac{R}{BK}$

4. Menentukan simpangan baku

b. Membuat daftar distribusi f_0 (frekuensi pengamatan) dan f_h (frekuensi yang diharapkan).

Teknik pengujian normalitas data juga dapat menggunakan bantuan program SPSS 23.0. 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*. Dalam penelitian ini keluaran yang dihasilkan dari proses penghitungan ialah *test of normality*.

Untuk menetapkan normalitas digunakan pedoman sebagai berikut

- a. Pengujian normalitas diawali dengan menentukan hipotesis nol dan hipotesis alternatif, yaitu:
 - H_0 = Populasi yang berdistribusi normal.
 - H_a = Populasi yang berdistribusi tidak normal.
- b. Tetapkan taraf signifikansi uji, (0,05).
- c. Bandingkan dengan taraf signifikansi yang diperoleh.
- d. Jika nilai signifikansi $>$ maka data berdistribusi normal atau H_0 diterima, sebaliknya jika nilai signifikansi $<$ maka data berdistribusi tidak normal atau H_0 ditolak.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan dengan menyelidiki apakah kedua sampel berasal dari populasi dengan variansi yang sama atau tidak. Analisis ini dilakukan untuk memastikan apakah asumsi homogenitas pada masing-masing katagori data sudah terpenuhi atau belum. Apabila asumsi homogenitasnya terbukti maka peneliti dapat melakukan pada tahap analisis data lanjutan.

Langkah-langkah uji homogenitas adalah sebagai berikut.

- 1) Menentukan taraf signifikan, dalam penelitian ini taraf signifikannya adalah 0,05.
- 2) Uji homogenitas menggunakan uji-F dengan rumus sebagai berikut.

$$F = \frac{\text{Varian terbesar}}{\text{Varian terkecil}}$$

(sumber: Muncarno, 2015: 57)

- 3) Harga F_{hitung} tersebut kemudian dikonsultasikan dengan F_{tabel} untuk diuji signifikannya dengan taraf signifikan yaitu 0,05. Keputusan uji jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka varian pada tiap kelompok sama (homogen), sedangkan jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka varian pada tiap kelompok tidak sama (tidak homogen).

3. Pengujian Hipotesis

Jika sampel atau data dari populasi yang berdistribusi normal maka pengujian hipotesis untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh X (strategi pembelajaran aktif tipe *index card match*) terhadap Y (hasil belajar IPS) maka diadakan uji kesamaan rata-rata. Pengujian hipotesis dapat menggunakan rumus *t-test* atau program statistik SPSS 23.0.

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan rumus *t-test pooled varians*, karena berdasarkan ketentuan bila jumlah sampel $n_1 \neq n_2$ dan varian homogen ($S_1^2 = S_2^2$) maka dapat digunakan rumus *t-test pooled varians*. Untuk melihat harga t_{tabel} digunakan derajat kebebasan (dk) = $n_1 + n_2 - 2$. Pada penelitian ini jumlah sampel $n_1 = 25$, $n_2 = 21$ ($n_1 \neq n_2$) dan $S_1^2 = S_2^2$ (varian homogen), sehingga peneliti menggunakan rumus *t-test pooled varians* sebagai berikut.

Rumus Statistik:

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1) S_1^2 + (n_2 - 1) S_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \cdot \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}\right)}}$$

Keterangan :

\bar{X}_1 = Rata-rata data pada sampel 1

\bar{X}_2 = Rata-rata data pada sampel 2

n_1 = Jumlah anggota sampel 1

n_2 = Jumlah anggota sampel 2

S_1^2 = Simpangan baku sampel 1

S_2^2 = Simpangan baku sampel 2

(Sumber: Muncarno, 2015: 56)

Aturan keputusan:

Nilai p (probabilitas) yang ditunjukkan oleh nilai sig.= (*2-tailed*) dengan taraf signifikansi 5% atau (0,05) maka aturan keputusan, jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_a ditolak dan H_0 diterima, sebaliknya jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak.

Rumusan Hipotesis:

H_a : Terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan strategi pembelajaran aktif tipe *index card match* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas IV SD Negeri 33 Negeri Katon.

H_0 : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan strategi pembelajaran aktif tipe *index card match* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas IV SD Negeri 33 Negeri Katon.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan penelitian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan strategi pembelajaran aktif tipe *index card match* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas IV SD Negeri 33 Negeri Katon. Pengaruhnya dapat dilihat dari perbedaan hasil belajar antara kelas IV B (kelas eksperimen) dengan kelas IV A (kelas kontrol).

Rata-rata hasil *pretest* kelas eksperimen sebesar 45,40 dan rata-rata hasil *posttest* sebesar 71,60, meningkat 26,20, sedangkan rata-rata hasil *pretest* kelas kontrol sebesar 43,81 dan rata-rata hasil *posttest* sebesar 63,57, meningkat 19,76. Begitu pula dapat dilihat dari perbandingan nilai rata-rata *N-Gain pretest* dan *posttest* kelas eksperimen adalah 0,48 sedangkan nilai rata-rata *N-Gain pretest* dan *posttest* kelas kontrol adalah 0,35. Selisih rata-rata *N-Gain pretest* dan *posttest* kedua kelas tersebut sebesar 0,13. Hasil pengujian hipotesis menggunakan rumus *t-test pooled varians* diperoleh data t_{hitung} sebesar 3,36 sedangkan t_{tabel} sebesar 2,02, perbedaan tersebut menunjukkan ($3,36 > 2,02$) berarti H_a diterima.

B. Saran

Adapun beberapa saran yang dapat dikemukakan oleh peneliti, sebagai berikut.

1. Siswa

Siswa diharapkan dapat lebih berperan aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, serta menjadi siswa yang percaya diri dalam menyampaikan pendapatnya dan bertanggung jawab atas tugas yang diberikan.

2. Guru

Guru diharapkan 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

Sekolah hendaknya menyediakan fasilitas penunjang yang mampu mendukung usaha pelaksanaan pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan serta mendukung dan memotivasi guru untuk lebih kreatif dan inovatif dalam menerapkan strategi pembelajaran yang baik dalam kegiatan pembelajaran.

4. Peneliti Lanjutan

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti merekomendasikan bagi peneliti lanjutan untuk dapat menerapkan strategi pembelajaran aktif tipe *index card match* dalam pembelajaran yang berbeda. Selain itu, strategi pembelajaran aktif tipe *index card match* dapat diterapkan melalui

kolaborasi dengan pendekatan, model, dan strategi pembelajaran lain sesuai dengan kebutuhan siswa.

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. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta. Jakarta.
- Asril, Zainal. 2010. *Micro Teaching*. Raja Grafindo Persada. Jakarta.
- BSNP. 2006. *Panduan Penyusunan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah*. Depdiknas. Jakarta.
- Gunawan, Muhammad Ali. 2013. *Statistika untuk Penelitian Pendidikan*. Parama Publishing. Yogyakarta.
- Hamalik, Oemar. 2012. *Proses Belajar Mengajar*. PT Bumi Aksara. Jakarta.
- Hamruni. 2011. *Strategi Pembelajaran*. Insan Madani. Yogyakarta.
- Kasmadi, & Nia. 2014. *Panduan Modern Penelitian Kuantitatif*. Alfabeta. Bandung.
- Khasanah, Faridhatul. 2014. *Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe Teka Teki Silang terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri 4 Metro Timur*. Universitas Lampung. Bandar Lampung.
- Machmudah, Umami. 2008. *Active Learning*. UIN Malang Pres. Malang.
- Marwan. 2012. *Metode Index Card Match*. Wordpres.com. Jakarta.
- Mikarsa, Hera Lestari. 2007. *Pendidikan Anak di SD*. Universitas Terbuka. Jakarta.
- Mulyasa. 2007. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. PT Remaja Rosdakarya. Bandung.

- Muncarno. 2015. *Statistik Pendidikan Edisi Ke-5*. Arthawarna. Metro-Lampung.
- Nurhayati. 2008. *Pengaruh Penggunaan Metode Belajar Aktif Tipe Team Quiz terhadap Minat Belajar dan Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas X Ak SMK Negeri 3 Jepara Tahun 2006/2007*. Universitas Negeri Semarang. Semarang.
- Prawira, Ni Ngurah Putu Suta. 2014. *Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe Index Card Match terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Gugus III Mengwi, Badung Tahun Pelajaran 2013/2014*. Universitas Pendidikan Ganesa. Singaraja.
- Purwanto, Ngalim. 2008. *Administrasi dan Supervisi Pendidikan*. PT. Remaja Rosdakarya. Bandung.
- . 2014. *Evaluasi Hasil Belajar*. Pustaka Pelajar. Yogyakarta.
- Riduwan. 2009. *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula*. Alfabeta. Jakarta.
- Ruminiati. 2007. *Pengembangan Pendidikan Kewarganegaraan SD*. Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional. Jakarta.
- Rusman. 2014. *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Rajagrafindo Persada. Jakarta.
- Sagala, Syaiful. 2012. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Alfabeta. Bandung.
- Sanjaya, Wina. 2011. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Kencana Prenada Media. Jakarta.
- . 2014. *Penelitian Pendidikan*. Prenadamedia Group. Jakarta.
- Sapriya, dkk. 2007. *Pengembangan Pendidikan IPS di SD*. UPI Pres. Bandung.
- . 2009. *Pendidikan IPS*. PT Remaja Rosda Karya. Bandung.
- . 2015. *Pendidikan IPS (Konsep dan Pembelajaran)*. Remaja Rosdakarya. Bandung.
- Silberman, Melvin L. 1996. *Active Learning 101 Strategies to Teach Any Subject*. Terjemahan Muttaqien, Raisul. 2006. *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif* Nusamedia. Bandung.
- Sudijono, Anas. 2013. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. PT Rajagrafindo Persada. Jakarta.

- Sudjana, Nana. 2011. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Remaja Rosdakarya. Bandung.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta. Bandung.
- Sumaatmadja, Nursid, dkk. 2010. *Konsep Dasar IPS*. Universitas Terbuka. Jakarta.
- Supriatna, Nana, dkk. 2007. *Pendidikan IPS SD*. UPI Press. Bandung.
- Suprijono, Agus. 2013. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Pustaka Pelajar. Yogyakarta.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Kencana Prenadamedia Group. Jakarta.
- , 2014. *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. Kencana Prenadamedia Group. Jakarta.
- Trianto. 2013. *Model Pengembangan Terpadu (Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP))*. Bumi Aksara. Jakarta.
- Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang *Sistem Pendidikan Nasional*. Depdiknas. 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.
- Warsono, & Hariyanto. 2013. *Pembelajaran Aktif: Teori dan Asesmen*. PT Remaja Rosdakarya. Bandung.
- Widayat, Beny. 2016. *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*. Universitas Lampung. Bandar Lampung.
- Zaini, Hisyam, dkk. 2008. *Strategi Pembelajaran Aktif*. Pustaka Insani Madani. Yogyakarta.