

**PENGARUH STRATEGI PEMBELAJARAN AKTIF TIPE *INDEX CARD*
MATCH TERHADAP HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS V
SD NEGERI 1 METRO TIMUR**

(Skripsi)

Oleh

MAULIDA RAUFIKA



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2018**

ABSTRAK

PENGARUH STRATEGI PEMBELAJARAN AKTIF TIPE *INDEX CARD MATCH* TERHADAP HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS V SD NEGERI 1 METRO TIMUR

Oleh

MAULIDA RAUFIKA

Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri 1 Metro Timur. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh strategi pembelajaran aktif tipe *index card match* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri 1 Metro Timur. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Populasi berjumlah 47 siswa yang semuanya dijadikan sampel penelitian. Teknik pengumpulan data menggunakan studi dokumentasi, teknik tes, dan angket. Alat pengumpulan data berupa soal pilihan jamak yang sebelumnya telah diujikan dan dianalisis dengan validitas dan reliabilitas. Teknik analisis data berupa kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata *pretest* kelas eksperimen yaitu 54,42 dan meningkat pada *posttest* menjadi 84,12, sedangkan pada kelas kontrol nilai rata-rata *pretest* yaitu 55,35 dan meningkat pada *posttest* menjadi 77,39. Nilai rata-rata *N-Gain* pada kelas eksperimen yaitu 0,64, sedangkan pada kelas kontrol yaitu 0,45. Berdasarkan hasil analisis data yang dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan strategi pembelajaran aktif tipe *index card match* terhadap hasil belajar IPS siswa. Hasil perhitungan uji hipotesis dengan rumus *t-test pooled varians* menunjukkan nilai 2,15, t_{tabel} dengan taraf signifikan 5% menunjukkan nilai 2,02. Sehingga $t_{hitung} = 2,15 > t_{tabel} = 2,02$, artinya H_0 ditolak dan H_a diterima.

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

PENGARUH STRATEGI PEMBELAJARAN AKTIF TIPE *INDEX CARD MATCH* TERHADAP HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS V SD NEGERI 1 METRO TIMUR

Oleh

MAULIDA RAUFIKA

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
2018**

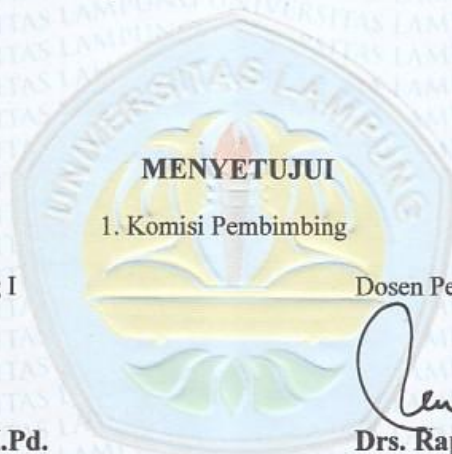
Judul Skripsi : **PENGARUH STRATEGI PEMBELAJARAN AKTIF
TIPE *INDEX CARD MATCH* TERHADAP HASIL
BELAJAR IPS SISWA KELAS V SD NEGERI 1
METRO TIMUR**

Nama Mahasiswa : **Maulida Raufika**

No. Pokok Mahasiswa : 1413053066

Program Studi : S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

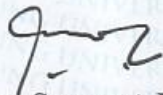


MENYETUJUI

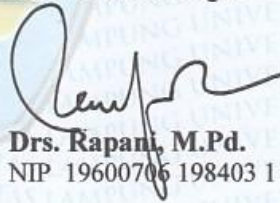
1. Komisi Pembimbing

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

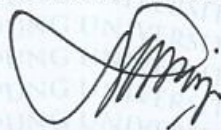


Drs. Sarengat, M.Pd.
NIP 19580608 198403 1 003



Drs. Rapani, M.Pd.
NIP 19600706 198403 1 004

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan



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

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

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

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

Penguji Utama : **Drs. Siswantoro, M.Pd.**

2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. B. Muhammad Fuad, M.Hum.
NIP. 197900321986031003

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : **07 Mei 2018**

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Maulida Raufika
NPM : 1413053066
Program Studi : S1 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 IPS Siswa Kelas V SD Negeri 1 Metro Timur” 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 dikemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undang-undang dan peraturan yang berlaku.

Metro, 07 Mei 2018
Yang membuat pernyataan,



Maulida Raufika
NPM 1413053066

RIWAYAT HIDUP



Peneliti bernama Maulida Raufika, dilahirkan di Metro, pada tanggal 27 Juli 1996. Peneliti merupakan anak pertama dari dua bersaudara, dari pasangan Bapak Agus Sulistiyono dan Ibu Endang Rusmiati (Almh.).

Jenjang pendidikan formal yang pernah ditempuh peneliti diawali pada tahun 2000 di TK Wahdatul Ummah dan lulus tahun 2002, kemudian melanjutkan ke jenjang sekolah dasar di SD Muhammadiyah I Metro dari tahun 2002 sampai 2005, lalu pindah ke SD Negeri 5 Metro Pusat dari tahun 2005 sampai lulus tahun 2008. Peneliti menempuh pendidikan jenjang sekolah menengah pertama di SMP Negeri 4 Metro dari tahun 2008 dan lulus tahun 2011 dan melanjutkan ke jenjang sekolah menengah atas di SMA Negeri 5 Metro dari tahun 2011 dan lulus tahun 2014. Dan pada tahun 2014, peneliti terdaftar sebagai mahasiswa Program Studi S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung, melalui jalur Seleksi Bersama Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SBMPTN).

MOTO

“Barang siapa yang menempuh suatu jalan dalam rangka menuntut ilmu,
maka Allah akan memudahkan baginya jalan menuju surga.”

(HR. Muslim)

“Barang siapa yang menyampaikan 1 (satu) ilmu saja dan ada orang yang
mengamalkannya, maka walaupun yang menyampaikan sudah tiada (meninggal
dunia), dia akan tetap memperoleh pahala.”

(HR. Al-Bukhari)

PERSEMBAHAN

Bismillaahirrahmaanirrahiim

Puji syukur kupanjatkan ke hadirat Allah Swt.
beserta shalawat dan salam semoga selalu tercurah kepada
Nabi Muhammad SAW. Kupersembahkan skripsi ini untuk:

Kedua orang tuaku, Bapak Agus Sulistiyono dan Ibu Endang Rusmiati (Almh.)

Sebagai tanda bakti, hormat, dan rasa terima kasih yang tiada terhingga,
kupersembahkan karya ini kepada Bapak dan Ibu yang telah memberikan
dukungan moral dan material serta doa yang tiada henti untuk kesuksesanku,
karena tiada kata seindah lantunan doa dan tiada doa paling khusyuk
selain doa yang terucap dari orang tua.

**Adikku tersayang:
Alvia Meydhasuri**

**Serta Kakek Zuhri, Nenek Kasmi (Almh.), Tante Iie, Om Surat,
Om Udin, Tante Mika, Tante Lin, Om Adi, Tante Ratmi,
Tante Ana, Om Mul, Om Dharma, dan Tante Tata**

Terima kasih selalu memberikan doa, dukungan, semangat, dan motivasi
yang luar biasa untuk dapat terus menjadi kebanggaan keluarga,
serta tak pernah lelah membagi cerita, cinta, canda, tawa, suka, dan duka.

**Almamaterku Tercinta
Universitas Lampung**

SANWACANA

Bismillaahirrahmaanirrahiim

Alhamdulillah, puji syukur peneliti panjatkan ke hadirat Allah Swt. yang telah memberikan rahmat serta hidayahnya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif Tipe *Index Card Match* terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Negeri 1 Metro Timur”, sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Universitas Lampung. Penyelesaian skripsi ini tidak terlepas dari bimbingan serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh sebab itu, dengan tulus peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. H. Muhammad Fuad, M.Hum., Dekan FKIP Universitas Lampung.
2. Ibu Dr. Riswanti Rini, M.Si., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan FKIP Universitas Lampung.
3. Bapak Drs. Maman Surahman, M.Pd., Ketua Program Studi S1 PGSD FKIP Universitas Lampung yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan surat guna syarat skripsi.
4. Bapak Drs. Muncarno, M.Pd., Koordinator Kampus B FKIP Universitas Lampung yang telah memajukan kampus tercinta PGSD dan memberikan banyak motivasi dan saran yang membangun.

5. Bapak Drs. Siswantoro, M.Pd., Dosen Penguji Utama yang telah memberikan saran dan masukan yang sangat bermanfaat untuk penyempurnaan skripsi ini.
6. Bapak Drs. Sarengat, M.Pd., Dosen Ketua Penguji yang telah mengarahkan dengan bijaksana, membimbing dengan penuh kesabaran, memberikan saran dan masukan yang sangat bermanfaat.
7. Bapak Drs. Rapani, M.Pd., Dosen Sekretaris Penguji yang telah mengarahkan dengan bijaksana, membimbing dengan penuh kesabaran, memberikan saran dan masukan yang sangat bermanfaat.
8. Bapak Drs. Supriyadi, M.Pd., Dosen Pembimbing Akademik yang telah membimbing peneliti selama menjalani perkuliahan.
9. Bapak dan Ibu Dosen serta Staf Kampus B FKIP Universitas Lampung yang telah memberikan banyak pengetahuan dan pengalaman sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
10. Ibu Siti Aisyah, S.Pd., Kepala SD Negeri 1 Metro Timur yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk dapat melaksanakan penelitian.
11. Ibu Suryani, S.Pd., teman sejawat yang telah banyak membantu peneliti dalam kelancaran pelaksanaan penelitian.
12. Ibu Mursimah, S.Pd.SD., teman sejawat yang telah banyak membantu peneliti dalam kelancaran pelaksanaan penelitian.
13. Siswa-siswi Kelas V SD Negeri 1 Metro Timur yang telah berpartisipasi sehingga penelitian ini dapat terselesaikan dengan baik.
14. Sahabat seperjuangan, Henisa, Imel, Mba Sulis, Hidia, Putu, Mba Nurul, Nadya, Septa, dan Riski Bokir, yang selalu memberikan semangat serta motivasi untuk keberhasilan peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.

15. Teman seperjuangan, Heni, Kukuh, Leli, Maya, Pai, Murdo, Novian, Anu, Olip, Oky, Tata, Puspita, Uul, Atu, Big, Acil, Nana, Septi, Mba Tia, Shefa, Sipa, Yose, dan Mba Bela, yang telah memberikan motivasi, semangat, kebahagiaan, dan keceriaan dalam mengikuti perkuliahan selama ini.
16. Rekan-rekan S1 PGSD Kampus B angkatan 2014, yang telah berjuang bersama demi masa depan yang cerah.
17. Semua pihak yang telah banyak membantu dalam kelancaran penyusunan skripsi ini.

Semoga Allah Swt. melindungi dan membalas kebaikan semua pihak yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini mungkin masih terdapat kekurangan, akan tetapi semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua. Aamiin.

Metro, 07 Mei 2018
Peneliti,

Maulida Raufika
NPM 1413053066

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Pembatasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah.....	7
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	7
G. Ruang Lingkup Penelitian.....	8
II. KAJIAN PUSTAKA	9
A. Belajar, Teori Belajar, Pembelajaran, dan Hasil Belajar	9
1. Belajar	9
2. Teori Belajar	10
3. Pembelajaran.....	12
4. Hasil Belajar	13
B. Strategi Pembelajaran Aktif.....	14
1. Pengertian Strategi Pembelajaran Aktif.....	14
2. Karakteristik Strategi Pembelajaran Aktif	15
3. Macam-macam Strategi Pembelajaran Aktif	17
C. Strategi Pembelajaran Aktif Tipe <i>Index Card Match</i>	18
1. Pengertian Strategi Pembelajaran Aktif Tipe <i>Index Card Match</i>	18
2. Langkah-langkah Strategi Pembelajaran Aktif Tipe <i>Index Card Match</i>	19
3. Kelebihan dan Kekurangan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe <i>Index Card Match</i>	23
D. Metode Pembelajaran yang Digunakan dalam Kelas Kontrol	25
1. Metode Ceramah.....	25
2. Metode Tanya Jawab	27
3. Metode Penugasan	30

	Halaman
E. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)	33
1. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)	33
2. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) SD	34
3. Tujuan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) SD	35
F. Penelitian yang Relevan	37
G. Kerangka Pikir	37
H. Hipotesis Penelitian	39
III. METODE PENELITIAN	40
A. Rancangan Penelitian	40
B. Prosedur Penelitian	42
C. <i>Setting</i> Penelitian	43
1. Subjek Penelitian	43
2. Tempat Penelitian	43
3. Waktu Penelitian	43
D. Variabel Penelitian	44
E. Definisi Operasional Variabel	44
1. Strategi Pembelajaran Aktif Tipe <i>Index Card Match</i> (X)	45
2. Hasil Belajar (Y)	46
F. Populasi dan Sampel	46
1. Populasi Penelitian	46
2. Sampel Penelitian	47
G. Teknik Pengumpulan Data	49
1. Studi Dokumentasi	49
2. Teknik Tes	49
3. Angket	50
H. Instrumen Penelitian	51
1. Instrumen Tes	51
2. Angket	52
3. Uji Coba Instrumen	52
I. Uji Prasyarat Instrumen	53
1. Validitas	53
2. Reliabilitas	54
J. Teknik Analisis Data dan Pengujian Hipotesis	55
1. Uji Prasyarat Analisis Data	55
2. Teknik Analisis Data Kuantitatif	57
3. Pengujian Hipotesis	58
IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	61
A. Deskripsi Umum Lokasi Penelitian	61
1. Visi dan Misi	62
2. Keadaan Prasarana	62
3. Keadaan Tenaga Pendidik	63
B. Hasil Penelitian	64
1. Persiapan Penelitian	64
2. Uji Prasyarat Instrumen	64
3. Pelaksanaan Penelitian	68

	Halaman
4. Pengambilan Data Penelitian	69
5. Deskripsi Data Penelitian.....	69
6. Analisis Data Penelitian.....	70
7. Nilai Angket Respon Siswa	79
8. Uji Prasyarat Analisis Data.....	80
9. Uji Hipotesis	85
C. Pembahasan.....	88
V. KESIMPULAN DAN SARAN	91
A. Kesimpulan	91
B. Saran	92
DAFTAR PUSTAKA	94
LAMPIRAN.....	98

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Daftar nilai <i>mid</i> semester ganjil siswa kelas V SD Negeri 1 Metro Timur tahun pelajaran 2017/2018	3
2. Jumlah siswa kelas V SD Negeri 1 Metro Timur tahun pelajaran 2017/2018	47
3. Kisi-kisi instrumen tes	50
4. Kisi-kisi angket respon siswa.....	51
5. Interpretasi koefisien korelasi nilai r	54
6. Interpretasi koefisien reliabilitas nilai r	55
7. Persentase ketuntasan hasil belajar siswa	58
8. Interpretasi nilai angket.....	58
9. Interpretasi koefisien korelasi nilai r PPM.....	60
10. Keadaan prasarana SD Negeri 1 Metro Timur	63
11. Keadaan tenaga pendidik SD Negeri 1 Metro Timur	63
12. Hasil analisis validitas butir soal instrumen tes	66
13. Nilai <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> kelas eksperimen	70
14. Distribusi frekuensi nilai <i>pretest</i> kelas eksperimen	72
15. Distribusi frekuensi nilai <i>posttest</i> kelas eksperimen.....	72
16. Nilai rata-rata <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> kelas eksperimen.....	73
17. Nilai <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> kelas kontrol	74
18. Distribusi frekuensi nilai <i>pretest</i> kelas kontrol	76
19. Distribusi frekuensi nilai <i>posttest</i> kelas kontrol.....	76
20. Nilai rata-rata <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> kelas kontrol.....	77
21. Klasifikasi nilai <i>N-Gain</i> siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol	78
22. Klasifikasi nilai angket respon siswa tentang strategi pembelajaran aktif tipe <i>index card match</i>	79
23. Tabel penolong untuk perhitungan korelasi <i>Pearson Product Moment</i> .	86

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka konsep variabel	39
2. Desain eksperimen	41
3. Denah letak bangunan SD Negeri 1 Metro Timur	61
4. Distribusi frekuensi nilai <i>pretest</i> kelas eksperimen	72
5. Distribusi frekuensi nilai <i>posttest</i> kelas eksperimen.....	73
6. Perbandingan nilai rata-rata kelas eksperimen.....	73
7. Distribusi frekuensi nilai <i>pretest</i> kelas kontrol	76
8. Distribusi frekuensi nilai <i>posttest</i> kelas kontrol.....	77
9. Perbandingan nilai rata-rata kelas kontrol	77
10. Perbandingan <i>N-Gain</i> siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol	78
11. Perbandingan nilai rata-rata <i>N-Gain</i> siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol.....	79

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
SURAT-SURAT PENELITIAN	
1. Surat Penelitian Pendahuluan dari Fakultas.....	100
2. Surat Izin Penelitian dari Fakultas	101
3. Surat Keterangan dari Fakultas	102
4. Surat Pemberian Izin Penelitian.....	103
5. Surat Pernyataan Teman Sejawat Kelas V A.....	104
6. Surat Pernyataan Teman Sejawat Kelas V B	105
7. Surat Keterangan Penelitian.....	106
PERANGKAT PEMBELAJARAN	
8. Daftar Nilai <i>Mid</i> Semester Ganjil Siswa Kelas V A SD Negeri 1 Metro Timur Tahun Ajaran 2017/2018.....	108
9. Daftar Nilai <i>Mid</i> Semester Ganjil Siswa Kelas V B SD Negeri 1 Metro Timur Tahun Ajaran 2017/2018.....	109
10. Pemetaan SK dan KD	110
11. Silabus Pembelajaran Kelas Eksperimen.....	111
12. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Kelas Eksperimen	113
13. Silabus Pembelajaran Kelas Kontrol.....	121
14. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Kelas Kontrol	123
15. Hasil Lembar Kerja Siswa (LKS) Kelas Eksperimen.....	129
16. Hasil Lembar Kerja Siswa (LKS) Kelas Kontrol.....	131
17. Kisi-kisi Instrumen Tes	133
18. Hasil Kerja <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen.....	134
19. Hasil Kerja <i>Pretest</i> Kelas Kontrol	138
20. Hasil Kerja <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	142
21. Hasil Kerja <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	146
22. Kunci Jawaban Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	150
23. Kisi-kisi Angket Respon Siswa	151
24. Hasil Kerja Angket Respon Siswa	152
HASIL UJI VALIDITAS DAN RELIABILITAS	
25. Analisis Validitas Butir Soal Instrumen Tes.....	161
26. Analisis Reliabilitas Instrumen Tes	163

HASIL PENELITIAN

27. Nilai Hasil Belajar IPS Siswa Kelas Eksperimen	165
28. Nilai Hasil Belajar IPS Siswa Kelas Kontrol.....	166
29. Nilai <i>N-Gain</i> Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	167
30. Nilai Angket Respon Siswa tentang Strategi Pembelajaran Aktif Tipe <i>Index Card Match</i>	168
31. Nilai Uji Normalitas <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	169
32. Nilai Uji Normalitas <i>Pretest</i> Kelas Kontrol.....	170
33. Nilai Uji Normalitas <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen.....	171
34. Nilai Uji Normalitas <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	172
35. Nilai Uji Homogenitas <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol ...	173
36. Nilai Uji Homogenitas <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol ..	174

TABEL-TABEL STATISTIK

37. Tabel Nilai-nilai <i>r Product Moment</i>	176
38. Tabel Luas di Bawah Lengkung Normal Standar dari 0 ke Z	177
39. Tabel Nilai-nilai <i>Chi Kuadrat</i>	178
40. Tabel Nilai-nilai untuk Distribusi F.....	179
41. Tabel Nilai-nilai dalam Distribusi t	180

DOKUMENTASI PENELITIAN

42. Dokumentasi Kelas Eksperimen	182
43. Dokumentasi Kelas Kontrol.....	188

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan bagi negara yang sedang berkembang seperti Indonesia, merupakan salah satu faktor yang sangat penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia sejalan dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Hal ini menuntun manusia untuk meningkatkan mutu pendidikan. Sehingga, antara pendidikan, peningkatan kualitas sumber daya manusia, serta kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan.

Undang-undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 1 (2003: 3) menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Peningkatan kualitas sumber daya manusia dapat dilakukan dengan meningkatkan mutu pendidikan. Indonesia harus menyelenggarakan sebuah sistem pendidikan yang berkualitas, efektif dan menyeluruh, sehingga mutu pendidikan dapat meningkat. Agar mutu pendidikan dapat meningkat, maka dibutuhkan sebuah kurikulum pendidikan. Fungsi kurikulum pendidikan yaitu sebagai acuan atau pedoman dalam penyelenggaraan pendidikan sekaligus sebagai tolak ukur dalam pencapaian tujuan pendidikan.

Penyelenggaraan pendidikan di SD Negeri 1 Metro Timur masih menggunakan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Badan Standar Nasional Pendidikan atau BSNP (2006: 5) menjelaskan pengertian KTSP yaitu kurikulum operasional yang disusun oleh dan dilaksanakan di masing-masing satuan pendidikan. Pembelajaran KTSP di sekolah dasar menggunakan pendekatan tematik dan pendekatan mata pelajaran. Pendekatan tematik diterapkan di kelas rendah, yaitu kelas I, II, dan III. Sedangkan pendekatan mata pelajaran diterapkan di kelas tinggi, yaitu kelas IV, V, dan VI.

Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah (2006: 19) memaparkan bahwa IPS merupakan salah satu mata pelajaran wajib. IPS menjadi salah satu mata pelajaran yang wajib karena nilai-nilai sosial yang terkandung di dalamnya dapat dijadikan bekal untuk hidup bermasyarakat. Nilai-nilai tersebut dapat diajarkan melalui proses pembelajaran di sekolah dengan harapan agar siswa dapat mengembangkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan, sehingga dapat mengambil bagian secara aktif dalam kehidupannya kelak sebagai anggota masyarakat dan warga negara yang baik.

Substansi mata pelajaran IPS pada sekolah dasar merupakan IPS terpadu. Materi pelajaran dikembangkan dan disusun tidak mengacu pada disiplin ilmu yang terpisah, melainkan mengacu pada aspek kehidupan nyata siswa sesuai dengan karakteristik usia, tingkat perkembangan berpikir, serta kebiasaan bersikap dan berperilakunya.

Alma dalam Susanto (2016: 141) menjelaskan 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.

Kemampuan dan keterampilan guru dalam memilih dan menggunakan berbagai strategi pembelajaran sangat dibutuhkan guna menunjang pembelajaran IPS, sehingga mampu membekali kemampuan dan keterampilan dasar siswa untuk menjadi manusia dan warga negara yang baik. Selain itu, hal tersebut dimaksudkan agar dapat memberikan motivasi kepada siswa agar memiliki keinginan untuk belajar IPS dengan lebih giat dan semangat, sehingga dapat mencapai hasil belajar yang optimal.

Peneliti melaksanakan studi dokumentasi di SD Negeri 1 Metro Timur pada tanggal 23 Oktober 2017. Berdasarkan studi dokumentasi yang dilakukan peneliti, diperoleh data sebagai berikut.

Tabel 1. Daftar Nilai *Mid Semester Ganjil* Siswa Kelas V SD Negeri 1 Metro Timur Tahun Pelajaran 2017/2018

Mata Pelajaran	KKM	Kelas V A			Kelas V B		
		Rata-rata Kelas	Jumlah Siswa Tuntas	Jumlah Siswa Belum Tuntas	Rata-rata Kelas	Jumlah Siswa Tuntas	Jumlah Siswa Belum Tuntas
IPS	≥ 75	75,13	10	13	72,37	10	14
IPA		80,17	19	4	75,50	12	12
PKn		78,98	17	6	74,44	12	12
Matematika		75,65	11	12	73,36	10	14
Bahasa Indonesia		79,48	19	4	78,00	18	6
Jumlah Siswa		23			24		

Sumber: Dokumen administrasi sekolah kelas V SD Negeri 1 Metro Timur tahun pelajaran 2017/2018

Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah dan guru adalah 75. Berdasarkan tabel 1, nilai rata-rata kelas mata pelajaran IPS lebih

rendah dibandingkan dengan nilai rata-rata kelas mata pelajaran IPA. Jika dibandingkan dengan nilai rata-rata kelas mata pelajaran PKn, maka nilai rata-rata kelas mata pelajaran IPS lebih rendah. Nilai rata-rata kelas mata pelajaran IPS lebih rendah dibandingkan dengan nilai rata-rata kelas mata pelajaran Matematika. Jika dibandingkan dengan nilai rata-rata kelas mata pelajaran Bahasa Indonesia, maka nilai rata-rata kelas mata pelajaran IPS juga lebih rendah. Sehingga dengan nilai rata-rata kelas mata pelajaran IPS sebesar 75,13 pada kelas V A dan 72,37 pada kelas V B, dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata kelas mata pelajaran IPS adalah paling rendah dibandingkan dengan nilai rata-rata kelas pada mata pelajaran IPA, PKn, Matematika, dan Bahasa Indonesia.

Observasi lebih lanjut peneliti lakukan pada tanggal 24 Oktober 2017 untuk mengamati hal-hal yang mempengaruhi rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS diduga karena penerapan metode pembelajaran yang masih berpusat pada guru, sehingga saat proses pembelajaran IPS berlangsung siswa kurang berpartisipasi aktif.

Guru memaparkan bahwa dalam menyampaikan materi pelajaran IPS lebih sering menggunakan metode ceramah, sehingga metode ceramah lebih mendominasi. Alasan guru lebih sering menggunakan metode ceramah adalah karena materi IPS cukup banyak, sehingga metode ceramah dianggap menjadi pilihan yang tepat untuk menyampaikan materi karena waktu yang terbatas. Anggapan guru tentang metode ceramah yang paling tepat digunakan dalam

pembelajaran IPS tersebut menyebabkan pembelajaran berpusat pada guru (*teacher centered*). Hal ini mengakibatkan siswa sering merasa jenuh dan bosan, sehingga siswa mudah lupa dengan materi pelajaran yang telah disampaikan oleh guru.

Hasil wawancara peneliti dengan beberapa siswa menunjukkan bahwa siswa belum memiliki motivasi belajar yang kuat dalam pembelajaran IPS. Siswa mengaku kurang menyukai pelajaran IPS karena dirasa terlalu banyak bacaannya. Pembelajaran di kelas belum menciptakan suasana belajar yang aktif, efektif, dan menyenangkan. Siswa terlihat kurang antusias saat guru sedang menjelaskan materi. Ketika guru memberikan kesempatan untuk membaca ulang materi yang telah disampaikan, sebagian besar siswa tidak membaca. Tidak ada satu pun siswa yang tunjuk jari ketika guru memberikan kesempatan untuk bertanya, sehingga gurulah yang sering bertanya kepada siswa. Pada akhir pembelajaran, guru memberikan pertanyaan sebagai soal evaluasi dan meminta siswa menyelesaikannya dalam waktu 15 menit.

Namun, hampir sebagian siswa belum selesai mengerjakan karena tidak ingat dengan materi yang telah disampaikan oleh guru.

Solusi yang dapat peneliti lakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan memilih strategi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan agar memacu siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran IPS. Peneliti menerapkan strategi pembelajaran aktif tipe *index card match* dalam pembelajaran IPS. Strategi pembelajaran aktif tipe *index card match* merupakan cara aktif dan menyenangkan untuk meninjau ulang

materi pelajaran. Peneliti memilih strategi pembelajaran aktif tipe *index card match* untuk diterapkan dalam pembelajaran IPS, karena strategi ini menuntut siswa untuk aktif dalam pembelajaran dan meningkatkan rasa tanggung jawab siswa atas apa yang dipelajarinya dengan cara yang menyenangkan dan saling bekerja sama. Pembelajaran yang dapat menarik minat dan motivasi siswa dalam belajar, akan berdampak positif terhadap hasil belajar siswa. Dengan demikian, strategi ini diharapkan mampu membuat siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa.

Mengacu pada permasalahan tersebut, peneliti melakukan penelitian eksperimen dengan judul “Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif Tipe *Index Card Match* terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Negeri 1 Metro Timur”.

B. Identifikasi Masalah

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

1. Rendahnya hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri 1 Metro Timur.
2. Siswa belum berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran IPS.
3. Metode ceramah lebih mendominasi dalam mengajarkan materi IPS.
4. Siswa belum memiliki motivasi belajar yang kuat dalam pembelajaran IPS.
5. Belum terciptanya suasana pembelajaran yang aktif, efektif, dan menyenangkan.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, peneliti membatasi masalah dalam penelitian ini pada strategi pembelajaran aktif tipe *index card match* dan hasil belajar IPS siswa pada ranah kognitif.

D. Rumusan Masalah

Ditinjau dari pembatasan masalah di atas, dapat dirumuskan masalah penelitian yakni, “Apakah terdapat pengaruh yang signifikan strategi pembelajaran aktif tipe *index card match* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri 1 Metro Timur?”

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh strategi pembelajaran aktif tipe *index card match* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri 1 Metro Timur.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini secara praktis diharapkan dapat memberikan manfaat kepada pihak-pihak berikut.

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 diperolehnya, sehingga mampu meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran IPS.

2. Guru

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

3. Sekolah

Menjadi kontribusi positif untuk meningkatkan mutu pendidikan, khususnya kualitas pembelajaran di SD Negeri 1 Metro Timur.

4. Peneliti

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

G. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini meliputi:

1. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen.
2. Objek penelitian ini adalah strategi pembelajaran aktif tipe *index card match* dan hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri 1 Metro Timur.
3. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri 1 Metro Timur yang terdiri dari kelas V A dan V B.
4. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 1 Metro Timur semester genap tahun pelajaran 2017/2018 pada bulan Februari 2018.

II. KAJIAN PUSTAKA

A. Belajar, Teori Belajar, Pembelajaran, dan Hasil Belajar

1. Belajar

Belajar merupakan suatu proses yang tak pernah lepas dari kehidupan manusia, karena sejak dalam kandungan hingga akhir hayat manusia selalu belajar. Gagne dalam Susanto (2016: 1) mendefinisikan belajar sebagai suatu proses di mana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman. Morgan dalam Suprijono (2012: 3) menyatakan bahwa belajar adalah perubahan perilaku yang bersifat permanen sebagai hasil dari pengalaman.

Winkel dalam Susanto (2016: 3) menjelaskan bahwa belajar adalah suatu aktivitas mental yang berlangsung dalam interaksi aktif antara seseorang dengan lingkungan, dan menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan nilai sikap yang bersifat relatif konstan dan berbekas.

Sutikno dalam Fathurrohman (2011: 5) mengartikan belajar sebagai suatu proses usaha yang dilakukan oleh seseorang untuk memperoleh suatu perubahan yang baru sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Sagala (2012: 34) menyatakan bahwa belajar adalah perubahan kualitas kognitif, afektif, dan psikomotorik untuk meningkatkan taraf hidupnya sebagai pribadi, sebagai masyarakat, maupun sebagai makhluk Tuhan Yang Maha Esa.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa belajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan seseorang dengan sengaja dalam keadaan sadar untuk memperoleh suatu konsep, pemahaman, atau pengetahuan baru, sehingga memungkinkan seseorang mengalami perubahan perilaku yang relatif lebih baik dalam berpikir, merasa, dan dalam bertindak. Belajar bersifat permanen sebagai hasil dari pengalaman individu itu sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya.

2. Teori Belajar

Teori belajar merupakan suatu perangkat pernyataan umum yang digunakan untuk menjelaskan hal-hal yang terjadi dalam kegiatan belajar. Banyak teori belajar yang dikembangkan dan mempengaruhi pelaksanaan pendidikan. Winataputra (2008: 1.6-1.15) mengemukakan beberapa teori belajar, yaitu sebagai berikut.

- a. **Teori Belajar Behavioristik**
Teori belajar behavioristik mendefinisikan bahwa belajar merupakan perubahan tingkah laku, khususnya perubahan kapasitas siswa untuk berperilaku (yang baru) sebagai hasil belajar, bukan sebagai hasil proses pematangan (atau pendewasaan) semata. Perubahan perilaku manusia sangat dipengaruhi oleh lingkungan yang akan memberikan beragam pengalaman kepada seseorang.
- b. **Teori Belajar Kognitif**
Teori belajar kognitif memandang bahwa pada dasarnya setiap orang dalam bertingkah laku dan mengerjakan segala sesuatu senantiasa dipengaruhi oleh tingkat-tingkat perkembangan dan pemahamannya atas dirinya sendiri. Setiap orang memiliki kepercayaan, ide-ide dan prinsip yang dipilih untuk kepentingan dirinya.
- c. **Teori Belajar Sosial**
Teori ini menjelaskan tentang pengaruh penguatan dari luar diri atau lingkungan seorang siswa, dan aktifitas kognitif dari dalam diri siswa digabungkan dengan filsafat dasar teori belajar

humanistik, yaitu “memanusiakan manusia”, terhadap kemampuan siswa belajar melalui cara “*modelling*” atau mencontoh perilaku orang lain.

- d. Teori Belajar Humanistik
Teori belajar humanistik menjelaskan bahwa belajar merupakan suatu proses di mana siswa mengembangkan kemampuan pribadi yang khas dalam bereaksi terhadap lingkungan sekitar.
- e. Teori Belajar Konstruktivis
Teori belajar konstruktivis memaknai belajar sebagai proses mengonstruksi pengetahuan melalui proses internal seseorang dan interaksi dengan orang lain. Hasil belajar akan dipengaruhi oleh kompetensi dan struktur intelektual seseorang. Hasil belajar dipengaruhi pula oleh tingkat kematangan berpikir, pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya, serta faktor lainnya seperti konsep diri dan percaya diri dalam proses belajar.

Teori belajar dibuat dan disusun untuk menjelaskan keadaan sebenarnya tentang pelaksanaan pendidikan. Subini (2012: 114-148) menjelaskan tiga teori belajar paling utama yang dapat digunakan guru dalam kegiatan pembelajaran, yaitu sebagai berikut.

- a. Teori Belajar Behavioristik (Tingkah Laku)
Teori behavioristik merupakan teori belajar yang lebih menekankan pada terbentuknya perilaku sebagai hasil dalam belajar.
- b. Teori Humanistik
Teori humanistik merupakan teori belajar yang dapat membantu anak didik untuk dapat lebih mengenal dirinya sendiri, sehingga nantinya dapat mengembangkan potensi yang dimilikinya masing-masing.
- c. Teori Kognitif
Teori kognitif merupakan teori yang memandang belajar sebagai proses pemfungsian unsur-unsur kognisi, yaitu tindakan mengenal atau memikirkan situasi di mana tingkah laku itu terjadi.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti menyimpulkan bahwa teori belajar yang mendukung desain pembelajaran pada penelitian ini adalah teori belajar behavioristik. Teori ini mendefinisikan bahwa belajar merupakan perubahan tingkah laku, khususnya perubahan kapasitas siswa untuk berperilaku (yang baru) sebagai hasil belajar, bukan sebagai hasil proses

pematangan (atau pendewasaan) semata. Perubahan tingkah laku siswa merupakan reaksi terhadap lingkungan, dan perubahan tingkah laku tersebut merupakan hasil belajar.

3. Pembelajaran

Pembelajaran pada dasarnya terdiri dari dua aktivitas, yaitu belajar dan mengajar. Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang dilakukan untuk menciptakan keadaan (proses) belajar. Isjoni (2013: 14) mengatakan bahwa pembelajaran pada dasarnya merupakan upaya guru untuk membantu siswa melakukan kegiatan belajar.

Mahyudin dalam Subini (2012: 6) menjelaskan definisi pembelajaran adalah perubahan tingkah laku yang melibatkan keterampilan kognitif yang meliputi penguasaan ilmu dan perkembangan kemahiran intelektual. Nasution dalam Subini (2012: 7) menyatakan bahwa pembelajaran merupakan suatu aktivitas mengorganisasi atau mengatur lingkungan sebaik-baiknya dan menghubungkannya dengan anak didik, sehingga terjadilah proses kegiatan belajar.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu proses yang dilakukan oleh guru untuk membantu siswa memperoleh suatu perubahan perilaku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalaman siswa itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Dalam hal ini, pembelajaran dilakukan dengan sengaja oleh guru untuk menyampaikan ilmu pengetahuan, mengorganisasikan dan menciptakan sistem lingkungan dengan berbagai

metode, sehingga siswa yang melakukan kegiatan belajar memperoleh hasil yang optimal.

4. Hasil Belajar

Proses pembelajaran yang terjadi di kelas melibatkan interaksi antara guru dan siswa. Interaksi ini sebagai makna utama proses pembelajaran yang memegang peranan penting dalam mencapai tujuan pembelajaran yang efektif. Hasil belajar adalah sesuatu yang diadakan oleh adanya usaha belajar. Staton dalam Nabisi (2008: 1.12) menjelaskan bahwa hasil belajar diukur berdasarkan ada tidaknya perubahan tingkah laku atau pemodifikasian tingkah laku yang lama menjadi tingkah laku yang baru.

Susanto (2016: 5) menjelaskan bahwa hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar.

Purwanto (2008: 54) mengungkapkan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku yang terjadi setelah mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan. Suprijono (2012: 5) mendefinisikan hasil belajar sebagai pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, dan keterampilan.

Anderson dan Krathwohl dalam Kusaeri (2014: 35) merevisi taksonomi Bloom dari satu dimensi menjadi dua dimensi, yaitu dimensi proses kognitif (*cognitive process*) dan dimensi pengetahuan (*types of knowledge*). Dimensi proses kognitif merupakan hasil revisi dari taksonomi Bloom ranah kognitif. Anderson mengklasifikasikan proses kognitif menjadi enam kategori, yaitu ingatan (*remember*), pemahaman (*understand*), aplikasi (*apply*), analisis (*analyze*), evaluasi (*evaluate*), dan kreativitas (*create*). Dimensi pengetahuan diklasifikasikan menjadi empat kategori, yaitu pengetahuan faktual (*factual knowledge*),

pengetahuan konseptual (*conceptual knowledge*), pengetahuan prosedural (*procedural knowledge*), dan pengetahuan metakognisi (*metacognitive knowledge*).

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa pengertian hasil belajar adalah tingkat keberhasilan yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran secara menyeluruh sesuai dengan tujuan pembelajaran. Hasil belajar memiliki tiga ranah, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Hasil belajar pada penelitian ini difokuskan pada ranah kognitif, yaitu ingatan (C1) dan pemahaman (C2), dengan kata kerja operasional antara lain menyebutkan, menyimpulkan, dan menjelaskan.

B. Strategi Pembelajaran Aktif

1. Pengertian Strategi Pembelajaran Aktif

Pembelajaran aktif adalah segala bentuk pembelajaran yang memungkinkan siswa berperan secara aktif dalam proses pembelajaran, baik dalam bentuk interaksi antar siswa maupun siswa dengan guru dalam proses pembelajaran tersebut. Warsono dan Hariyanto (2013: 12) menjelaskan bahwa *active learning* merupakan pembelajaran aktif, mengondisikan agar siswa selalu melakukan pengalaman belajar yang bermakna dan senantiasa berpikir tentang apa yang dapat dilakukannya selama pembelajaran. Hamdani (2011: 48) menyatakan bahwa *active learning* adalah pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan mutu pendidikan.

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.

Suyadi (2013: 35) lebih menekankan bahwa strategi pembelajaran aktif adalah strategi yang relevan dengan nilai karakter rasa ingin tahu (mendengar dan melihat, supaya lebih paham), komunikatif (mendiskusikan agar lebih memahami), tanggung jawab (melakukan agar memperoleh pengetahuan), dan kepedulian sosial (mengajarkan kepada orang lain agar menguasainya).

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran aktif merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang dirancang oleh guru untuk memberikan kesempatan kepada siswa untuk berperan secara aktif, kreatif, dan inovatif. Strategi pembelajaran aktif ini juga mendorong siswa untuk menuangkan gagasan, ide, maupun pendapat, sehingga menciptakan suatu pengalaman belajar yang bermakna.

2. Karakteristik Strategi Pembelajaran Aktif

Strategi pembelajaran aktif memiliki karakteristik yang berbeda dengan strategi pembelajaran lain. Joni dalam Nurhayati (2008: 16) menyatakan bahwa pembelajaran aktif memiliki karakteristik, yaitu sebagai berikut.

- 1) 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.
- 2) 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.

- 3) Tujuan kegiatan pembelajaran tidak hanya untuk mengejar standar akademis, kegiatan ditekankan untuk mengembangkan siswa secara utuh dan seimbang.
- 4) Pengelolaan kegiatan pembelajaran ditekankan pada kreativitas siswa, dan memperhatikan kemajuan siswa untuk menguasai konsep-konsep dengan mantap.
- 5) Penilaian dilakukan untuk mengukur dan mengamati kegiatan dan kemajuan siswa, serta mengukur keterampilan dan hasil belajar siswa.

Bonwell dalam Machmudah (2008: 20) menyatakan bahwa pembelajaran aktif memiliki karakteristik sebagai berikut.

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

Berdasarkan beberapa uraian 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 harus terampil dalam penguasaan strategi pembelajaran, sehingga materi yang disampaikan dapat tersalurkan dengan baik kepada siswa.

3. Macam-macam Strategi Pembelajaran Aktif

Strategi pembelajaran aktif memiliki macam-macam tipe pembelajaran yang dapat diterapkan oleh guru dalam proses pembelajaran. Silberman (2009: 18-22) mengemukakan bahwa banyak macam strategi pembelajaran aktif yang disesuaikan dengan tipe-tipe strateginya antara lain sebagai berikut.

- 1) Bagaimana menjadikan siswa aktif sejak awal
 - a. Strategi pembentukan tim
 - b. Strategi penilaian sederhana
 - c. Strategi pelibatan belajar langsung
- 2) Bagaimana membantu siswa mendapatkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap secara aktif
 - a. Kegiatan belajar dalam satu kelas penuh
 - b. Menstimulasi diskusi kelas
 - c. Pengajuan pertanyaan
 - d. Belajar bersama
 - e. Pengajaran sesama siswa
 - f. Belajar secara mandiri
 - g. Belajar yang efektif
 - h. Pengembangan keterampilan
- 3) Bagaimana menjadikan belajar tidak terlupakan
 - a. Strategi peninjauan kembali
 - b. Penilaian sendiri
 - c. Perencanaan masa depan
 - d. Ucapan perpisahan

Hamruni (2011: 160) menyatakan bahwa dalam strategi pembelajaran aktif terdapat berbagai macam tipe strategi yang dapat diterapkan di kelas, antara lain sebagai berikut.

- 1) *The power of two*, yaitu kekuatan dua siswa.
- 2) *Reading guide*, yaitu membaca terbimbing.
- 3) *Info search*, yaitu mencari informasi.
- 4) *Index card match*, yaitu mencocokkan kartu pembelajaran.
- 5) *Everyone is a teacher here*, yaitu setiap orang satu guru.
- 6) *Giving questions getting answers*, yaitu memberi pertanyaan mendapat jawaban.
- 7) *Active knowledge sharing*, yaitu aktif berbagi pengetahuan.
- 8) *Questions student have*, siswa memiliki beberapa pertanyaan.

Macam-macam strategi pembelajaran aktif yang dikemukakan Zaini (2008: 2-121) adalah sebagai berikut.

- 1) *Questions Students Have* (Pertanyaan dari Siswa)
- 2) *True or False* (Benar Apa Salah)
- 3) *Learning Starts with A Question* (Pelajaran Dimulai dengan Pertanyaan)
- 4) *Everyone is A Teacher Here* (Semua Bisa Jadi Guru)
- 5) *Peer Lessons* (Belajar dari Teman)
- 6) *Index Card Match* (Mencari Pasangan)
- 7) *Giving question and Getting Answers* (Memberi Pertanyaan dan Menerima Jawaban)
- 8) *Crossword Puzzle* (Teka-teki Silang)

Berdasarkan beberapa uraian ahli 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 tipe *index card match*. Tipe ini diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

C. Strategi Pembelajaran Aktif Tipe *Index Card Match*

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

Pembelajaran aktif memiliki banyak sekali metode, strategi, dan teknik pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru agar suasana pembelajaran menjadi aktif dan tidak monoton, salah satu strategi yang terdapat dalam pembelajaran aktif yaitu strategi *index card match*. Strategi ini merupakan cara aktif dan menyenangkan untuk meninjau ulang materi pembelajaran. Silberman (2009: 250) menyatakan bahwa cara ini memungkinkan siswa untuk berpasangan dan memberi pertanyaan kuis kepada temannya.

Hamruni (2011: 162) menyatakan *index card match* adalah cara menyenangkan lagi aktif untuk meninjau ulang materi pelajaran. Strategi ini memberikan kesempatan pada siswa untuk berpasangan dan memainkan kuis kepada teman sekelas. Suprijono (2012: 120) menjelaskan bahwa “mencari pasangan kartu” cukup menyenangkan digunakan untuk mengulangi materi pembelajaran yang telah diberikan sebelumnya.

Zaini (2008: 67) menjelaskan bahwa *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 beberapa uraian ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa strategi pembelajaran aktif tipe *index card match* adalah strategi pembelajaran aktif dan menyenangkan yang digunakan oleh guru dengan cara mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau soal. Strategi *index card match* ini akan membuat proses pembelajaran terkonsep menjadi bermain sambil belajar.

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

Setiap strategi pembelajaran memiliki langkah-langkah pembelajaran tersendiri yang menjadi ciri khas strategi pembelajaran tersebut. Begitu pula pada strategi pembelajaran aktif tipe *index card match*. Silberman (2009: 250-251) menjelaskan langkah-langkah strategi pembelajaran aktif tipe *index card match*, yaitu sebagai berikut.

- 1) 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.
- 2) Pada kartu yang terpisah, tuliskan jawaban atas masing-masing pertanyaan itu.
- 3) Campurkan dua kumpulan kartu itu dan kocoklah beberapa kali agar benar-benar tercampur aduk.
- 4) Berikan satu kartu untuk satu siswa. Jelaskan bahwa ini merupakan latihan pencocokan. Sebagian siswa mendapat pertanyaan tinjauan dan sebagian lain mendapatkan kartu jawabannya.
- 5) Perintahkan siswa untuk mencari kartu pasangan mereka. Bila sudah terbentuk pasangan, perintahkan siswa yang berpasangan itu untuk mencari tempat duduk bersama. (Katakan pada mereka untuk tidak mengungkapkan kepada pasangan lain apa yang ada di kartu mereka).
- 6) Bila semua pasangan yang cocok telah duduk bersama, perintahkan tiap pasangan untuk memberikan kuis kepada siswa yang lain dengan membacakan keras-keras pertanyaan dan menantang siswa lain untuk memberikan jawabannya.

Silberman (2009: 251) juga mengemukakan cara penerapan strategi pembelajaran aktif tipe *index card match* yang lebih bervariasi. Langkah-langkahnya adalah sebagai berikut.

- 1) Susunlah kartu yang berisi sebuah kalimat dengan beberapa kata yang dihilangkan untuk dicocokkan dengan kartu yang berisi kata-kata yang hilang itu—misalnya, “Presiden merupakan angkatan bersenjata. (*panglima tertinggi*).”
- 2) Buatlah kartu yang berisi pertanyaan-pertanyaan dengan beberapa kemungkinan jawabannya—misalnya, “Apa sajakah cara-cara untuk meredam konflik?” cocokkan kartu-kartu itu dengan kartu yang berisi kumpulan jawaban yang relevan. Ketika tiap pasangan memberikan kuis kepada kelompok, perintahkan mereka untuk mendapatkan beberapa jawaban dari siswa lain.

Zaini (2008: 67-68) juga menjelaskan langkah-langkah yang harus ditempuh dalam strategi pembelajaran aktif tipe *index card match* adalah sebagai berikut.

- 1) Buatlah potongan-potongan kertas sejumlah siswa yang ada dalam kelas.

- 2) Bagi jumlah kertas-kertas tersebut menjadi dua bagian yang sama.
- 3) Tulis pertanyaan tentang materi yang telah diberikan sebelumnya pada setengah bagian kertas yang telah disiapkan. Setiap kertas berisi satu pertanyaan.
- 4) Pada separuh kertas yang lain, tulis jawaban dari pertanyaan-pertanyaan yang dibuat tadi.
- 5) Kocoklah semua kertas sehingga akan tercampur antara soal dan jawaban.
- 6) 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.
- 7) 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. 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.
- 8) Akhiri proses ini dengan membuat klarifikasi dan kesimpulan.

Suprijono (2012: 120-121) menjelaskan bahwa langkah-langkah strategi pembelajaran *index card match* adalah sebagai berikut.

- 1) Buatlah potongan-potongan kertas sebanyak jumlah siswa yang ada di dalam kelas.
- 2) Bagilah kertas-kertas tersebut menjadi dua bagian yang sama.
- 3) Pada separuh bagian, tulis pertanyaan tentang materi yang dibelajarkan. Setiap kertas berisi satu pertanyaan.
- 4) Pada separuh kertas yang lain, tulis jawaban dari pertanyaan-pertanyaan yang telah dibuat.
- 5) Kocoklah semua kertas sehingga akan tercampur antara soal dan jawaban.
- 6) 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.
- 7) 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 mereka dapatkan kepada teman yang lain.
- 8) Setelah semua siswa menemukan pasangan dan duduk berdekatan, mintalah kepada setiap pasangan secara bergantian untuk membacakan soal yang diperoleh dengan keras kepada

teman-temannya yang lain. Selanjutnya soal tersebut dijawab oleh pasangannya.

9) Akhiri proses ini dengan membuat klarifikasi dan kesimpulan.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas, peneliti menggunakan langkah-langkah pembelajaran menurut Silberman. Alasan peneliti menggunakan langkah-langkah pembelajaran menurut Silberman karena langkah-langkah pembelajarannya sederhana, mudah dipahami, dan mudah diterapkan. Adapun langkah-langkah pembelajaran tersebut yaitu sebagai berikut.

- 1) Pada kartu indeks yang terpisah, tulislah pertanyaan tentang apa pun yang diajarkan di kelas. Buatlah kartu pertanyaan dengan jumlah yang sama dengan setengah jumlah siswa.
- 2) Pada kartu yang terpisah, tulislah jawaban atas masing-masing pertanyaan itu.
- 3) Campurkan dua kumpulan kartu itu dan kocoklah beberapa kali agar benar-benar tercampur aduk.
- 4) Berikan satu kartu untuk satu siswa. Jelaskan bahwa ini merupakan latihan pencocokan. Sebagian siswa mendapat pertanyaan tinjauan dan sebagian lain mendapatkan kartu jawabannya.
- 5) Perintahkan siswa untuk mencari kartu pasangan mereka. Bila sudah terbentuk pasangan, perintahkan siswa yang berpasangan itu untuk mencari tempat duduk bersama. (Katakan pada mereka untuk tidak mengungkapkan kepada pasangan lain apa yang ada di kartu mereka).

- 6) Bila semua pasangan yang cocok telah duduk bersama, perintahkan tiap pasangan untuk memberikan kuis kepada siswa yang lain dengan membacakan keras-keras pertanyaan dan menantang siswa lain untuk memberikan jawabannya.

3. 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. Zaini (2008: 82-83) menjelaskan bahwa kelebihan dan kekurangan strategi pembelajaran aktif tipe *index card match* adalah sebagai berikut.

- 1) Kelebihan strategi *index card match*, yaitu sebagai berikut.
 - a. Dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, baik secara kognitif maupun fisik.
 - b. Karena terdapat unsur permainan, strategi ini menyenangkan.
 - c. Meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari.
 - d. Efektif sebagai sarana melatih keberanian siswa.
 - e. Efektif melatih kedisiplinan siswa dalam menghargai waktu untuk belajar.
- 2) Kelemahan strategi *index card match*, yaitu sebagai berikut.
 - a. Jika guru tidak merancang dengan baik, maka banyak waktu yang akan terbuang.
 - b. Jika guru tidak mengarahkan siswa dengan baik, pada saat siswa membacakan kartunya banyak siswa yang kurang memperhatikan yang akan menjadikan suasana menjadi ramai.
 - c. Menggunakan strategi *index card match* secara terus menerus akan menimbulkan kebosanan.
 - d. Metode ini terkendala dilakukan jika jumlah siswa tidak genap. Apabila jumlah siswa dalam suatu kelas ganjil atau ada siswa yang tidak masuk, maka dapat dimodifikasi dan disesuaikan dengan kondisi siswa dengan menggabungkan siswa yang tidak mempunyai pasangan kedalam pasangan lainnya.

Widayat (2016: 17) berpendapat bahwa kelebihan *index card match*, yaitu sebagai berikut.

- 1) Mampu menumbuhkan kegembiraan.
- 2) Menciptakan suasana belajar aktif dan menyenangkan.
- 3) Mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Widayat (2016: 18) juga memaparkan kekurangan *index card match*, yaitu sebagai berikut.

- 1) Membutuhkan waktu yang lama bagi guru untuk membuat persiapan.
- 2) Membutuhkan waktu yang lama bagi siswa untuk menyelesaikan tugas.

Berdasarkan beberapa pendapat 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 menimbulkan kebosanan apabila dilakukan secara terus-menerus.

Kelebihan dari strategi pembelajaran ini menjadi acuan dan motivasi agar proses pembelajaran semakin optimal sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Adapun kekurangannya dapat diminimalisir dengan kecakapan atau keterampilan lain, baik dari guru maupun siswa, sehingga

proses pembelajaran akan terlaksana sesuai dengan tujuan yang telah direncanakan.

D. Metode Pembelajaran yang Digunakan dalam Kelas Kontrol

1. Metode Ceramah

a. Pengertian Metode Ceramah

Metode ceramah merupakan metode yang lebih banyak dipakai sejak dahulu dan dalam setiap pertemuan di kelas. Guru tidak mungkin meninggalkan ceramah, meskipun hanya sekedar sebagai kata pengantar pelajaran atau merupakan uraian singkat di tengah proses pembelajaran.

Fathurrohman (2011: 61) menjelaskan bahwa metode ceramah adalah sebuah cara melaksanakan pengajaran yang dilakukan guru secara monolog dan hubungan satu arah. Dalam hal ini biasanya guru memberikan uraian mengenai topik tertentu di tempat tertentu dan dengan alokasi waktu tertentu pula.

Surakhmad dalam Suryosubroto (2009: 155) menyatakan bahwa yang dimaksud dengan ceramah sebagai metode mengajar ialah penerapan dan penuturan secara lisan oleh guru terhadap kelasnya. Hamdayama (2014: 168) mengungkapkan bahwa metode ceramah adalah metode yang boleh dikatakan metode tradisional karena sejak dulu metode ini telah dipergunakan sebagai alat komunikasi lisan antara guru dan siswa dalam interaksi edukatif.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa metode ceramah adalah sebuah metode mengajar secara tradisional dengan cara menyampaikan informasi dan pengetahuan secara lisan kepada sejumlah siswa dengan alokasi waktu tertentu. Dalam metode ini, perhatian terpusat pada guru sedangkan para siswa hanya menerima secara pasif.

b. Kelebihan Metode Ceramah

Setiap metode pembelajaran memiliki kelebihan, begitu pula dalam metode ceramah. Suryosubroto (2009: 156) menyebutkan bahwa kelebihan metode ceramah, yaitu guru dapat menguasai seluruh arah kelas dan organisasi kelas sederhana. Hamdayama (2014: 169) juga menyebutkan kelebihan dari metode ceramah yaitu sebagai berikut.

- 1) Guru mudah menguasai kelas karena guru menyampaikan informasi dan materi secara langsung dengan tatap muka langsung dengan siswa.
- 2) Metode dianggap paling ekonomis waktu dan biaya karena waktu dan materi dapat diatur oleh guru secara langsung, materi dan waktu pelajaran sangat ditentukan oleh sistem nilai yang dimiliki oleh guru yang bersangkutan.
- 3) Mudah dilaksanakan.
- 4) Dapat diikuti siswa dalam jumlah besar bisa juga dengan menggunakan media sound sistem sehingga suara guru yang sedang menerangkan bisa terdengar lebih keras dengan jangkauan suara lebih jauh.
- 5) Guru mudah menerangkan bahan pelajaran berjumlah besar.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa kelebihan metode ceramah dalam pembelajaran, yaitu guru mudah dalam menguasai kelas, metode paling ekonomis dari segi waktu dan biaya, serta mudah dalam pelaksanaannya. Kelebihan dalam metode ceramah diharapkan dapat menunjang atau mengatasi

kekurangan dari metode lain yang diterapkan bersama dengan metode ceramah saat pembelajaran.

c. Kekurangan Metode Ceramah

Selain memiliki kelebihan, metode ceramah pun memiliki kekurangannya tersendiri. Suryosubroto (2009: 157-158) menyebutkan kekurangan dari metode ceramah adalah guru sukar mengetahui sampai di mana murid-murid telah mengerti pembicaraannya serta murid sering memberi pengertian lain dari hal yang dimaksudkan guru. Hamdayama (2014: 169) juga menyebutkan kekurangan dari metode ceramah, yaitu sebagai berikut.

- 1) Kegiatan pengajaran menjadi verbalisme (pengertian kata-kata).
- 2) Siswa yang lebih tanggap dari sisi visual akan menjadi rugi dan siswa yang lebih tanggap auditifnya dapat lebih besar menerimanya.
- 3) Bila terlalu lama membosankan.
- 4) Sukar mengontrol sejauhmana pemerolehan belajar siswa.
- 5) Menyebabkan siswa pasif.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa kekurangan metode ceramah di antaranya; mudah menjadi verbalisme saat pembelajaran, siswa mudah bosan jika dilakukan terlalu lama, dan siswa menjadi pasif. Metode ceramah juga tidak merangsang berkembangnya daya kreativitas siswa.

2. Metode Tanya Jawab

a. Pengertian Metode Tanya Jawab

Metode tanya jawab adalah metode yang sering digunakan untuk melengkapi metode ceramah. Djamara dan Zain (2013: 95)

berpendapat bahwa metode tanya jawab merupakan metode yang tertua dan banyak digunakan dalam proses pendidikan, baik di lingkungan keluarga, masyarakat maupun sekolah. Hamdayama (2014: 107) menjelaskan bahwa metode tanya jawab adalah cara penyajian pelajaran dalam bentuk pertanyaan yang harus dijawab, terutama dari guru kepada siswa, tetapi dapat pula dari siswa kepada guru.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa metode tanya jawab adalah cara penyajian dalam bentuk pertanyaan yang harus dijawab, terutama dari guru kepada siswa, tetapi dapat pula dari siswa kepada guru. Metode ini dimaksudkan untuk merangsang siswa dalam berpikir dan membimbing siswa dalam mencapai pengetahuan.

b. Kelebihan Metode Tanya Jawab

Metode tanya jawab sebagai suatu metode pembelajaran memiliki kelebihan. Adapun menurut Djamarah dan Zain (2013: 95), kelebihan metode tanya jawab yakni sebagai berikut.

- 1) Pertanyaan dapat menarik dan memusatkan perhatian siswa, sekalipun ketika itu siswa sedang ribut, yang mengantuk kembali segar dan hilang kantuknya.
- 2) Merangsang siswa untuk melatih dan mengembangkan daya pikir, termasuk daya ingatan.
- 3) Mengembangkan keberanian dan keterampilan siswa dalam menjawab dan mengemukakan pendapat.

Hamdayama (2014: 109) juga menyebutkan kelebihan yang dimiliki oleh metode tanya jawab, yaitu sebagai berikut.

- 1) Kelas akan hidup karena anak didik aktif berfikir dan menyampaikan pikiran melalui berbicara.
- 2) Baik sekali untuk melatih anak didik agar berani mengemukakan pendapatnya.
- 3) Akan membawa kelas kedalam suasana diskusi.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa kelebihan dari metode tanya jawab, yaitu pertanyaan dapat menarik dan memusatkan perhatian siswa, dapat melatih siswa untuk berani mengemukakan pendapatnya, dan membawa kelas ke dalam suasana diskusi. Kelebihan dalam metode tanya jawab diharapkan dapat menunjang atau mengatasi kekurangan dari metode lain yang diterapkan bersama dengan metode tanya jawab saat pembelajaran.

c. Kekurangan Metode Tanya Jawab

Selain memiliki kelebihan, metode tanya jawab juga memiliki beberapa kekurangan. Djamarah dan Zain (2013: 95) menyatakan bahwa kekurangan metode tanya jawab adalah sebagai berikut.

- 1) Siswa merasa takut, apabila guru kurang dapat mendorong siswa untuk berani, dengan menciptakan suasana yang tidak tegang melainkan akrab.
- 2) Tidak mudah membuat pertanyaan yang sesuai dengan tingkat berpikir dan mudah dipahami siswa.
- 3) Waktu sering banyak terbuang, terutama apabila siswa tidak dapat menjawab pertanyaan sampai dua atau tiga orang.
- 4) Dalam jumlah siswa yang banyak, tidak mungkin cukup waktu untuk memberikan pertanyaan kepada setiap siswa.

Hamdayama (2014: 109) juga mengungkapkan kekurangan dari metode tanya jawab, yaitu sebagai berikut.

- 1) Siswa sering merasa takut, apabila guru kurang dapat mendorong siswa untuk berani, dengan menciptakan suasana yang tidak tegang melainkan akrab.
- 2) Tidak mudah membuat pertanyaan yang sesuai dengan tingkat berpikir dan mudah dipahami siswa.

- 3) Waktu sering banyak terbuang, terutama apabila siswa tidak dapat menjawab pertanyaan sampai dua atau tiga orang.
- 4) Pembicaraan sering menyimpang dari pokok persoalan bila dalam mengajukan pertanyaan.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa kekurangan dari metode tanya jawab, antara lain yaitu siswa merasa takut, tidak mudah membuat pertanyaan yang sesuai dengan tingkat berpikir siswa, dan waktu seringkali banyak terbuang. Selain itu, kekurangan metode ini adalah jika dalam satu kelas jumlah siswanya banyak, maka tidak mungkin waktunya cukup untuk memberikan pertanyaan kepada setiap siswa.

3. Metode Penugasan

a. Pengertian Metode Penugasan

Metode penugasan adalah metode yang aktif di mana siswa harus mengerjakan suatu permasalahan yang harus diselesaikan. Metode penugasan tidaklah sama dengan istilah pekerjaan rumah, tetapi jauh lebih luas. Tugas dilaksanakan di rumah, di sekolah, di perpustakaan, dan tempat lainnya. Metode penugasan digunakan untuk merangsang siswa agar aktif belajar, baik secara individu maupun secara kelompok. Djamarah dan Zain (2013: 85) menjelaskan bahwa metode penugasan adalah penyajian bahan di mana guru memberikan tugas tertentu agar siswa melakukan kegiatan belajar. Hamdayama (2014: 183) menjelaskan bahwa metode penugasan merupakan metode penyajian bahan dimana guru memberikan tugas tertentu agar siswa melakukan kegiatan belajar.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa yang dimaksud dengan metode penugasan adalah metode penyajian bahan ajar dengan pemberian tugas tertentu dalam kegiatan pembelajaran. Metode penugasan ini diberikan karena dirasa bahan ajar terlalu banyak, sementara waktu yang tersedia hanya sedikit.

b. Kelebihan Metode Penugasan

Metode penugasan sebagai suatu metode pembelajaran memiliki kelebihan-kelebihan. Djamarah dan Zain (2013: 87) menyebutkan kelebihan metode penugasan, yaitu sebagai berikut.

- 1) Lebih merangsang siswa dalam melakukan aktivitas belajar individual dan kelompok.
- 2) Dapat mengembangkan kemandirian siswa di luar pengawasan guru.
- 3) Dapat membina tanggung jawab dan disiplin siswa.
- 4) Dapat mengembangkan kreativitas siswa.

Hamdayama (2014: 187) juga menyebutkan kelebihan dari metode penugasan, yaitu sebagai berikut.

- 1) Dapat dilaksanakan pada berbagai materi pembelajaran.
- 2) Melatih daya ingat dan hasil belajar siswa.
- 3) Jika tugas individu dapat melatih belajar bersama mandiri siswa dan jika tugas kelompok melatih belajar bersama menguasai materi.
- 4) Mengembangkan kreativitas siswa.
- 5) Meningkatkan keaktifan belajar siswa.
- 6) Pengetahuan yang diperoleh siswa baik dari hasil belajar, hasil eksperimen atau penyelidikan, banyak berhubungan dengan minat dan berguna untuk hidup mereka.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa kelebihan dari metode penugasan, antara lain yaitu dapat merangsang siswa dalam melakukan aktivitas belajar individual dan kelompok, dapat mengembangkan kemandirian siswa di luar

pengawasan guru, dapat mengembangkan kreativitas siswa, serta dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa. Kelebihan dalam metode penugasan diharapkan dapat menunjang atau mengatasi kekurangan dari metode lain yang diterapkan bersama dengan metode penugasan saat pembelajaran.

c. Kekurangan Metode Penugasan

Selain memiliki kelebihan, metode penugasan juga memiliki beberapa kekurangan. Djamarah dan Zain (2013: 87) menyatakan beberapa kekurangan metode penugasan, yaitu sebagai berikut.

- 1) Siswa sulit untuk dikontrol, apakah benar ia yang mengerjakan tugas atautkah orang lain.
- 2) Khusus untuk tugas kelompok, tidak jarang yang aktif mengerjakan dan menyelesaikannya adalah anggota tertentu saja, sedangkan anggota lainnya tidak berpartisipasi dengan baik.
- 3) Tidak mudah memberikan tugas yang sesuai dengan perbedaan individu siswa.
- 4) Sering memberikan tugas yang monoton (tidak bervariasi) dapat menimbulkan kebosanan siswa.

Hamdayama (2014: 187) memaparkan kekurangan dari metode penugasan, yaitu sebagai berikut.

- 1) Seringkali siswa melakukan penipuan di mana mereka hanya meniru hasil pekerjaan orang lain tanpa mau bersusah payah mengerjakan sendiri.
- 2) Terkadang tugas itu dikerjakan orang lain tanpa pengawasan.
- 3) Sukar memberikan tugas yang memenuhi perbedaan individual.
- 4) Sulit mengukur keberhasilan belajar peserta didik.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa kekurangan dari metode penugasan antara lain, yaitu siswa sulit untuk dikontrol, terkadang tugas dapat

dikerjakan orang lain tanpa pengawasan guru, dan tidak mudah memberikan tugas yang sesuai dengan perbedaan individu siswa. Selain itu, kekurangan dari metode ini adalah sulit mengukur keberhasilan belajar siswa.

E. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

1. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

IPS merupakan salah satu komponen mata pelajaran wajib yang diajarkan di SD. Susanti (2005: 36) menjelaskan bahwa IPS merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial, seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya.

National Curriculum Standards for Social Studies (NCSS) dalam Trianto (2010: 171-173) mengemukakan 10 konsep *social studies* sebagai berikut: *culture; time, continuity and change; people, places and environments; individual development and identity; individuals, group, and institutions; power, authority and governance; production, distribution and consumption; science, technology and society; global connections; civic ideals and practices*. (Konsep IPS, yaitu interaksi; saling ketergantungan; kesinambungan dan perubahan; keragaman/kesamaan/ perbedaan; konflik dan konsensus; pola; tempat; kekuasaan; nilai kepercayaan; keadilan dan pemerataan; kelangkaan; kekhususan; budaya; dan nasionalisme).

Hakikat IPS di sekolah dasar memberikan pengetahuan dasar dan keterampilan sebagai media pelatihan bagi siswa sebagai warga negara sedini mungkin. Karena pendidikan IPS tidak hanya memberikan ilmu pengetahuan semata, tetapi harus berorientasi pada pengembangan keterampilan berpikir kritis, sikap, dan kecakapan-kecakapan dasar siswa yang berpijak pada kenyataan kehidupan sosial kemasyarakatan sehari-

hari dan memenuhi kebutuhan bagi kehidupan sosial siswa di masyarakat.

Sapriya (2009: 194) memaparkan untuk jenjang SD/MI, pengorganisasian materi pelajaran IPS menganut pendekatan terpadu, artinya materi pelajaran dikembangkan dan disusun tidak mengacu pada disiplin ilmu yang terpisah melainkan mengacu pada aspek kehidupan nyata peserta didik sesuai dengan karakteristik usia, tingkat perkembangan berpikir, dan kebiasaan bersikap dan berperilakunya.

Berdasarkan beberapa uraian ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa IPS merupakan perpaduan antara ilmu sosial dan kehidupan manusia yang mencakup antropologi, ekonomi, geografi, sejarah, hukum, filsafat, ilmu politik, sosiologi, agama, dan psikologi. Di mana tujuan utamanya adalah membantu mengembangkan kemampuan dan wawasan siswa yang menyeluruh tentang aspek-aspek ilmu sosial dan kemanusiaan.

2. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) SD

Proses pembelajaran IPS pada jenjang pendidikan dasar berbeda dengan jenjang pendidikan menengah dan pendidikan tinggi. Pendidikan IPS SD merupakan bidang studi yang mempelajari manusia dalam semua aspek kehidupan dan interaksinya dalam masyarakat. Susanto (2016: 138) menjabarkan bahwa hakikat IPS SD memberikan pengetahuan dasar dan keterampilan sebagai media pelatihan bagi siswa sebagai warga negara sedini mungkin.

Bruner dalam Sapriya (2009: 38) menjelaskan bahwa terdapat tiga prinsip pembelajaran IPS 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.

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

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa cara dan teknik pembelajaran IPS SD harus dikaji dengan tepat karena pola pembelajaran di SD berada pada tahap operasional konkret yang memandang dunia dalam keseluruhan yang utuh. Pembelajaran IPS 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.

3. Tujuan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) SD

Pendidikan IPS sebagai mata pelajaran yang diberikan pada jenjang pendidikan di lingkungan persekolahan, bukan hanya memberikan bekal pengetahuan saja, tetapi juga memberikan bekal nilai dan sikap serta keterampilan dalam kehidupan siswa di masyarakat, bangsa, dan negara dalam berbagai karakteristik. Trianto (2010: 174) menjelaskan 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.

Susanto (2016: 148) menjelaskan bahwa pendidikan IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang dapat memberikan wawasan pengetahuan yang luas mengenai masyarakat lokal maupun global, sehingga mampu hidup bersama-sama dengan masyarakat lainnya. Untuk mencapai tujuan tersebut, sekolah dasar sebagai lembaga formal dapat mengembangkan dan melatih potensi diri siswa yang mampu melahirkan manusia yang andal, baik dalam bidang akademik maupun dalam aspek moralnya.

Susanto (2016: 149) menegaskan bahwa tujuan mata pelajaran IPS SD agar siswa mempunyai kemampuan sebagai berikut.

- 1) Mengetahui konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya.
- 2) Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial.
- 3) Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.
- 4) Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerja sama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global.

Berdasarkan beberapa uraian ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa tujuan pembelajaran IPS SD adalah untuk mengembangkan potensi siswa agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat dan memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi. Selain itu, tujuan IPS SD adalah agar siswa dapat membentuk dan mengembangkan pribadi warga negara yang baik.

F. Penelitian yang Relevan

Berikut ini beberapa hasil penelitian yang relevan dengan penelitian eksperimen dalam proposal penelitian ini.

1. Penelitian Maisyaroh (2017) 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”. Hasil penelitian Maisyaroh (2017) menunjukkan 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.
2. Penelitian Widayat (2016) dengan judul “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”. Hasil penelitian Widayat (2016) menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan strategi pembelajaran aktif tipe *index card match* terhadap hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran PKn.

G. Kerangka Pikir

Kerangka pikir berisi gambaran spesifik untuk mengetahui adanya hubungan antara variabel-variabel yang ada dalam penelitian. Kerangka pikir mendeskripsikan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting. Peneliti mempunyai keyakinan bahwa variabel bebas berkaitan

dengan variabel terikat. Kaitan antara variabel tersebut tergambar dalam input, proses, dan output dalam pelaksanaan penelitian.

Inputnya adalah strategi pembelajaran aktif tipe *index card match* diterapkan untuk mengulangi kembali materi pelajaran yang sudah dipelajari sebelumnya. Strategi pembelajaran aktif tipe *index card match* dapat meningkatkan motivasi dan ketertarikan siswa dalam pembelajaran. Strategi pembelajaran aktif tipe *index card match* menjadi alternatif untuk mengaktifkan siswa dalam pembelajaran IPS, sehingga mendorong siswa untuk memperoleh pembelajaran yang bermakna.

Prosesnya adalah dalam pelaksanaan strategi pembelajaran aktif tipe *index card match* ini diawali dengan membagikan kartu pertanyaan dan kartu jawaban yang masing-masing berjumlah setengah dari jumlah siswa dalam kelas. Setiap siswa mendapat satu kartu. Siswa yang mendapat kartu pertanyaan diminta berkeliling kelas untuk mencari kartu pasangannya, sedangkan siswa yang mendapat kartu jawaban duduk di tempatnya masing-masing. Setelah siswa berpasangan dan duduk berdekatan, satu per satu pasangan tersebut membacakan pertanyaan yang tertulis di kartu tersebut, sedangkan pasangan siswa lain diperbolehkan untuk menjawab secara cepat dan tepat.

Outputnya adalah strategi pembelajaran aktif tipe *index card match* dapat menjadikan pembelajaran IPS lebih menarik dan menyenangkan, sehingga siswa dapat berpartisipasi aktif selama pembelajaran berlangsung.

Pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa untuk terlibat aktif, dapat

meningkatkan motivasi dan hasil belajarnya. Selain itu, tujuan mata pelajaran IPS di SD dapat tercapai. Siswa dapat mengenal konsep-konsep IPS, memiliki kemampuan dasar, komitmen, kesadaran terhadap nilai-nilai sosial, kemampuan berkomunikasi, dan bekerjasama.

Berdasarkan pokok pemikiran di atas, memungkinkan strategi pembelajaran aktif tipe *index card match* berpengaruh terhadap hasil belajar IPS siswa. Hubungan antar variabel dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar kerangka pikir berikut.



Gambar 1. Kerangka konsep variabel.

Keterangan:

X = Strategi pembelajaran aktif tipe *index card match*

Y = Hasil belajar IPS siswa kelas V

→ = Pengaruh

(Adaptasi dari Sugiyono, 2016: 105)

H. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian teori dan kerangka pikir di atas, hipotesis penelitian yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

H_a : Terdapat pengaruh yang signifikan strategi pembelajaran aktif tipe

index card match terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri 1

Metro Timur.

III. METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Sugiyono (2010: 107) menjelaskan bahwa penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Campbell dan Stanley dalam Yusuf (2014: 77) mengemukakan penelitian eksperimental merupakan suatu bentuk penelitian di mana variabel dimanipulasi sehingga dapat dipastikan pengaruh dan efek variabel tersebut terhadap variabel lain yang diselidiki atau diobservasi.

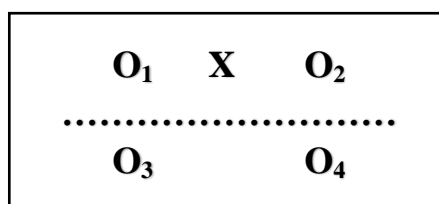
Berdasarkan beberapa pengertian di atas, peneliti menyimpulkan bahwa penelitian eksperimen merupakan penelitian yang dilakukan untuk mengetahui pengaruh perlakuan variabel satu terhadap variabel lain.

Penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh dari suatu tindakan atau perlakuan tertentu yang sengaja dilakukan terhadap suatu kondisi tertentu.

Objek penelitian ini adalah strategi pembelajaran aktif tipe *index card match* dan hasil belajar siswa. Subjek penelitian adalah siswa kelas V SD Negeri 1 Metro Timur. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *quasi experimental design* dengan pola *non-equivalent control group design*.

Desain *non-equivalent control group design* menggunakan dua kelompok, yaitu kelompok kelas eksperimen dan kelompok kelas kontrol. Kelas eksperimen adalah kelompok kelas yang diberi perlakuan penerapan strategi pembelajaran aktif tipe *index card match*. Sedangkan kelas kontrol adalah kelompok kelas pengendali yang tidak mendapat perlakuan. Penentuan kelompok kelas eksperimen dan kelompok kelas kontrol tidak dipilih secara random. Dalam hal ini, kelas V B dijadikan kelas eksperimen dan kelas V A dijadikan kelas kontrol.

Paradigma penelitian dalam *non-equivalent control group design* dapat digambarkan sebagai berikut.



Gambar 2. Desain eksperimen.

Keterangan:

O₁ = *Pretest* kelompok yang diberi perlakuan (eksperimen)

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

O₂ = *Posttest* kelompok yang diberi perlakuan (eksperimen)

O₃ = *Pretest* kelompok yang tidak diberi perlakuan (kontrol)

O₄ = *Posttest* kelompok yang tidak diberi perlakuan (kontrol)

(Adaptasi dari Sugiyono, 2010: 116)

Yusuf (2014: 185-186) menjelaskan bahwa dengan adanya *pretest* sebelum perlakuan, baik untuk kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol (O₁, O₃), dapat digunakan sebagai dasar dalam menentukan perubahan. Di samping itu, dapat pula meminimalkan atau mengurangi kecondongan seleksi (*selection bias*). Sedangkan pemberian *posttest* pada akhir kegiatan akan dapat menunjukkan seberapa jauh akibat perlakuan (X). Hal itu dilakukan dengan mencari perbedaan skor O₂ – O₁ sedangkan pada kelompok kontrol (O₄ – O₃) perbedaan itu bukan karena perlakuan. Perbedaan O₂ dan O₄ akan memberikan gambaran lebih baik akibat perlakuan (X), setelah memperhitungkan selisih O₃ dan O₁.

Berdasarkan pemaparan di atas, peneliti menyimpulkan bahwa pelaksanaan *pretest* yang dilakukan sebelum melakukan perlakuan, baik untuk kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol dapat digunakan sebagai dasar dalam menentukan perubahan. Pemberian *posttest* pada akhir perlakuan akan menunjukkan seberapa jauh akibat dari perlakuan. Hal ini dilakukan dengan cara melihat perbedaan nilai $O_2 - O_1$ pada kelas eksperimen yang diberi perlakuan, dan perbedaan nilai $O_4 - O_3$ pada kelas kontrol yang tidak diberi perlakuan.

B. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian yang peneliti tempuh dalam pelaksanaan penelitian eksperimen ini adalah sebagai berikut.

1. Memilih dua kelompok subjek untuk dijadikan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.
2. Menyusun kisi-kisi dan instrumen penelitian.
3. Melakukan uji coba instrumen penelitian.
4. Menganalisis data hasil uji coba instrumen penelitian untuk memperoleh instrumen penelitian yang valid dan reliabel.
5. Melakukan persiapan pelaksanaan penelitian.
6. Melaksanakan *pretest* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.
7. Melaksanakan pembelajaran dengan memberi perlakuan pada kelompok eksperimen sesuai dengan langkah-langkah strategi pembelajaran aktif tipe *index card match*, sedangkan pada kelompok kontrol dengan

menggunakan pembelajaran konvensional yang biasa digunakan oleh guru.

8. Memberikan *posttest* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.
9. Melakukan penghitungan statistik terhadap data yang telah diperoleh.
10. Melakukan interpretasi pada hasil penghitungan data.

C. Setting Penelitian

1. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri 1 Metro Timur yang terdiri dari kelas V A (kelas kontrol) dengan jumlah siswa 23 orang dan kelas V B (kelas eksperimen) dengan jumlah siswa 24 orang.

2. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 1 Metro Timur yang beralamatkan di Jalan Ahmad Yani No. 86, Kelurahan Iringmulyo, Kecamatan Metro Timur, Kota Metro.

3. Waktu Penelitian

Penelitian ini diawali dengan observasi pada bulan Oktober 2017, dengan tujuan dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2017/2018. Pelaksanaan penelitian eksperimen dilaksanakan pada bulan Februari 2018. Waktu pelaksanaan penelitian adalah pada tanggal 13 dan 14 Februari 2018 serta tanggal 16 dan 17 Februari 2018.

D. Variabel Penelitian

Variabel penelitian berkenaan dengan apa yang diteliti dalam suatu penelitian. Sugiyono (2010: 60) menyatakan bahwa variabel pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Terdapat dua macam variabel dalam penelitian ini, yaitu variabel bebas dan variabel terikat.

1. Variabel bebas (*independent variable*), sering disebut sebagai variabel *stimulus*, *predictor*, atau *antecedent*, yaitu variabel yang memengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah strategi pembelajaran aktif tipe *index card match* (X).
2. Variabel terikat (*dependent variable*), sering disebut juga sebagai variabel *output*, kriteria, atau konsekuen, yaitu variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri 1 Metro Timur (Y).

E. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional variabel adalah suatu definisi yang didasarkan pada sifat-sifat yang didefinisikan dan diamati. Untuk memberikan penjelasan mengenai variabel-variabel yang dipilih dalam penelitian dan memudahkan pengumpulan data agar tidak terjadi kesalahpahaman dalam mendefinisikan objek penelitian.

1. Strategi Pembelajaran Aktif Tipe *Index Card Match* (X)

Strategi pembelajaran aktif tipe *index card match* adalah strategi pembelajaran aktif dan menyenangkan yang digunakan oleh guru dengan cara mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau soal. Strategi 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* ini diadopsi dari pendapat Silberman (2009: 250-251), yaitu sebagai berikut.

- 1) Pada kartu indeks yang terpisah, tulislah pertanyaan tentang apa pun yang diajarkan di kelas. Buatlah kartu pertanyaan dengan jumlah yang sama dengan setengah jumlah siswa.
- 2) Pada kartu yang terpisah, tulislah jawaban atas masing-masing pertanyaan itu.
- 3) Campurkan dua kumpulan kartu itu dan kocoklah beberapa kali agar benar-benar tercampur aduk.
- 4) Berikan satu kartu untuk satu siswa. Jelaskan bahwa ini merupakan latihan pencocokan. Sebagian siswa mendapat pertanyaan tinjauan dan sebagian lain mendapatkan kartu jawabannya.
- 5) Perintahkan siswa untuk mencari kartu pasangan mereka. Bila sudah terbentuk pasangan, perintahkan siswa yang berpasangan itu untuk

mencari tempat duduk bersama. (Katakan pada mereka untuk tidak mengungkapkan kepada pasangan lain apa yang ada di kartu mereka).

- 6) Bila semua pasangan yang cocok telah duduk bersama, perintahkan tiap pasangan untuk memberikan kuis kepada siswa yang lain dengan membacakan keras-keras pertanyaan dan menantang siswa lain untuk memberikan jawabannya.

2. Hasil Belajar (Y)

Hasil belajar adalah tingkat keberhasilan yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran secara menyeluruh sesuai dengan tujuan pembelajaran. Hasil belajar memiliki tiga ranah, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Hasil belajar pada penelitian ini difokuskan pada ranah kognitif, yaitu ingatan (C1) dan pemahaman (C2), dengan kata kerja operasional antara lain menyebutkan, menyimpulkan, dan menjelaskan. Hasil belajar yang diperoleh siswa dalam ranah kognitif didapat setelah mengikuti tes pada akhir pembelajaran.

F. Populasi dan Sampel

1. Populasi Penelitian

Setiap penelitian membutuhkan objek/subjek untuk diamati. Sugiyono (2010: 117) menyatakan bahwa populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Kasmadi dan Nia (2014: 65)

berpendapat bahwa populasi adalah seluruh data yang menjadi perhatian peneliti dalam satu ruang lingkup dan waktu yang sudah ditentukan.

Populasi 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 V SD Negeri 1 Metro Timur dengan jumlah 47 siswa, di mana kelas V A berjumlah 23 siswa dan V B berjumlah 24 siswa. Data populasi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

Tabel 2. Jumlah Siswa Kelas V SD Negeri 1 Metro Timur Tahun Pelajaran 2017/2018

No.	Kelas	Kelompok	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
1.	V A	Kontrol	16	7	23
2.	V B	Eksperimen	11	13	24
Jumlah			27	20	47

Sumber: Data guru kelas V A dan V B SD Negeri 1 Metro Timur tahun pelajaran 2017/2018

2. Sampel Penelitian

Sampel yang digunakan dalam penelitian adalah bagian dari anggota populasi yang memberikan keterangan atau data yang diperlukan dalam suatu penelitian. Sugiyono (2010: 118) menyatakan bahwa sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.

Trianto (2011: 231) meyakini bahwa populasi adalah sebagian dari populasi yang memiliki ciri-ciri atau sifat-sifat yang sama dan/atau serupa dengan populasi.

Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah teknik *nonprobability sampling*. Sugiyono (2010: 122) menjelaskan bahwa teknik *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. Sugiyono (2010: 124) menjelaskan bahwa *sampling* jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Sampel jenuh digunakan karena jumlah populasi yang relatif kecil, yaitu sebanyak 47 siswa. Peneliti mengacu pada pendapat Noor (2011: 156) yang menyatakan bahwa jenis sampel jenuh biasanya dilakukan jika populasi dianggap kecil atau kurang dari 100.

Sampel yang digunakan adalah dua kelas di SD Negeri 1 Metro Timur, yaitu kelas V A dengan jumlah 23 siswa dan kelas V B dengan jumlah 24 siswa. Kelas V B sebagai kelas eksperimen dengan diberi perlakuan strategi pembelajaran aktif tipe *index card match*, di mana yang menjelaskan materi pelajaran adalah peneliti. Sedangkan kelas V A sebagai kelas kontrol dan tidak diberi perlakuan strategi pembelajaran aktif tipe *index card match*, di mana yang menjelaskan materi pelajaran adalah peneliti. Alasan kelas V B dijadikan sebagai kelas eksperimen karena melihat dari nilai *mid* semester ganjil mata pelajaran IPS, di mana kelas V B memiliki nilai rata-rata kelas lebih rendah daripada kelas V A.

G. Teknik Pengumpulan Data

1. Studi Dokumentasi

Studi dokumentasi dilakukan peneliti pada saat melaksanakan penelitian pendahuluan. Studi dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data tentang nilai siswa dari dokumentasi nilai *mid* semester ganjil pada saat kegiatan observasi pada tanggal 23 dan 24 Oktober 2017. Selain itu, teknik ini juga digunakan untuk memperoleh data berupa gambar pada saat penelitian berlangsung.

2. Teknik Tes

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

Tes dapat dikatakan baik jika soal-soal yang terkandung dalam butir tes tersebut dapat mewakili isi materi pembelajaran yang diukur. Oleh sebab itu, diperlukan penyusunan kisi-kisi instrumen soal yang dapat dijadikan pedoman untuk menulis soal atau merakit soal menjadi tes. Berikut ini disajikan kisi-kisi instrumen tes hasil belajar ranah kognitif siswa.

Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen Tes

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Ranah	Nomor Soal	
				Diajukan	Dipakai
2. Menghargai peranan tokoh pejuang dan masyarakat dalam mempersiapkan dan mempertahankan kemerdekaan Indonesia	2.1 Mendeskripsikan perjuangan para tokoh pejuang pada masa penjajahan Belanda dan Jepang	Menyimpulkan latar belakang kedatangan Jepang di Indonesia	C2	1, 2, 3, 4, 5, 8, 10	2, 4, 8, 10
		Menjelaskan akibat adanya <i>romusha</i> terhadap rakyat Indonesia	C2	14, 21, 23, 25	21, 23, 25
		Menyebutkan organisasi-organisasi bentukan Jepang	C1	6, 9, 11, 12, 13, 15, 16, 19, 20, 22, 24, 26, 27, 28, 29	6, 16, 22, 28
		Menjelaskan perlawanan rakyat terhadap Jepang	C2	7, 17, 18, 30	7, 17, 18, 30
Jumlah				30	15

3. Angket

Angket digunakan untuk mengetahui respon atau tanggapan dari siswa mengenai penerapan strategi pembelajaran aktif tipe *index card match* yang dilaksanakan oleh peneliti. Skala yang digunakan adalah skala Likert. Iskandar (2009: 82) menjelaskan bahwa skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena atau gejala sosial yang terjadi.

Angket dapat dikatakan baik jika pernyataan-pernyataan yang terkandung dalam angket tersebut dapat mewakili indikator yang dicari dan diketahui responnya. Oleh sebab itu, diperlukan penyusunan kisi-kisi angket yang dapat dijadikan pedoman untuk menulis soal atau merakit pernyataan pada angket. Berikut ini disajikan kisi-kisi angket respon siswa.

Tabel 4. Kisi-kisi Angket Respon Siswa

Variabel Penelitian	Dimensi	Indikator	Nomor Soal
Strategi pembelajaran aktif tipe <i>index card match</i>	Penerapan strategi pembelajaran aktif tipe <i>index card match</i> pada pembelajaran IPS	Daya tarik pokok bahasan	1, 2, 3, 4
		Kompetensi guru	5, 6, 20
		Daya tarik strategi pembelajaran aktif tipe <i>index card match</i>	7, 8, 9, 12, 14, 19
		Keterampilan strategi pembelajaran aktif tipe <i>index card match</i>	10, 11, 13, 15, 16, 17, 18
Jumlah			20

H. Instrumen Penelitian

Peneliti dalam penelitian ini menggunakan instrumen penelitian berupa instrumen tes dan angket. Instrumen tes digunakan untuk mengukur kemampuan kognitif siswa setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan strategi pembelajaran aktif tipe *index card match*. Sedangkan angket digunakan untuk memperoleh data tentang respon siswa setelah penerapan strategi pembelajaran aktif tipe *index card match*.

1. Instrumen Tes

Tes dilakukan untuk mengetahui sejauh mana kemampuan siswa dalam menjawab soal. Kasmadi dan Nia (2014: 69) menjelaskan bahwa tes adalah rangkaian pertanyaan yang memerlukan jawaban testi sebagai alat ukur dalam proses asesmen maupun evaluasi dan mempunyai peran penting untuk mengukur pengetahuan, keterampilan, kecerdasan, bakat atau kemampuan individu atau kelompok. Teknik ini digunakan untuk mendapatkan data hasil belajar siswa pada ranah kognitif. Bentuk tes yang diberikan berupa soal pilihan ganda sebanyak 15 butir soal, di mana setiap jawaban benar memiliki skor 1 dan jawaban salah memiliki skor 0.

2. Angket

Angket adalah sejumlah pernyataan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden berupa respon atau tanggapan tentang pribadinya atau hal-hal yang diketahuinya. Sugiyono (2010: 199) menjelaskan bahwa angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Teknik ini digunakan untuk mengetahui respon atau tanggapan siswa mengenai strategi pembelajaran aktif tipe *index card match*. Bentuk angket yang diberikan adalah angket tertutup, yaitu angket yang dilengkapi dengan alternatif jawaban dan responden tinggal memilihnya. Skala yang digunakan yaitu skala Likert dengan tingkatan sangat setuju (SS) memiliki skor 5, setuju (S) memiliki skor 4, ragu-ragu (R) memiliki skor 3, tidak setuju (TS) memiliki skor 2, dan sangat tidak setuju (STS) memiliki skor 1.

3. Uji Coba Instrumen

Instrumen penelitian yang telah dibuat kemudian diujicobakan kepada kelas yang bukan subjek penelitian. Tes uji coba ini dilakukan untuk mendapatkan prasyarat instrumen, yaitu validitas dan reliabilitas.

Langkah selanjutnya yaitu menganalisis hasil uji coba instrumen. Tes uji coba ini dilakukan di kelas V SD Negeri 2 Metro Timur. Alasan peneliti memilih SD Negeri 2 Metro Timur karena secara geografis berada di kecamatan yang sama dengan tempat penelitian, yaitu Kecamatan Metro Timur; guru kelas V memiliki jenjang pendidikan terakhir yang sama, yaitu strata satu (S1); memiliki akreditasi yang sama, yaitu A;

menggunakan kurikulum yang sama, yaitu KTSP; memiliki jumlah kelas V yang sama, yaitu 2 kelas; serta memiliki nilai KKM yang sama pada mata pelajaran IPS, yaitu 75.

I. Uji Prasyarat Instrumen

1. Validitas

Validitas atau kesahihan menunjukkan sejauh mana instrumen yang telah diujicobakan dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Sugiyono (2010: 173) menyatakan bahwa valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur.

Validitas tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah validitas isi.

Yusuf (2014: 235) menjelaskan bahwa validitas isi merupakan modal dasar dalam suatu instrumen penelitian, sebab kesahihan/validitas isi akan menyatakan keterwakilan aspek yang diukur dalam instrumen.

Langkah untuk mengukur tingkat validitas soal dilakukan dengan perhitungan manual dengan teknik korelasi *point biserial*, di mana angka indeks korelasi diberi lambang r_{pbis} dengan rumus sebagai berikut.

$$r_{pbis} = \frac{M_p - M_t}{S_t} \sqrt{\frac{p}{q}}$$

Keterangan:

r_{pbis} = Koefisien korelasi *point biserial*

M_p = Mean skor dari subjek-subjek yang menjawab betul item yang dicari korelasinya dengan tes

M_t = Mean skor total (skor rata-rata dari seluruh pengikut tes)

S_t = Standar deviasi dari skor total

p = Proporsi subjek yang menjawab betul item tersebut

q = $1 - p$

(Adaptasi dari Arikunto, 2013: 326-327)

Tabel 5. Interpretasi Koefisien Korelasi Nilai r

Besarnya Nilai r	Interpretasi
Antara 0,80 sampai 1,00	Tinggi
Antara 0,60 sampai 0,79	Cukup
Antara 0,40 sampai 0,59	Sedang
Antara 0,20 sampai 0,39	Rendah
Antara 0,00 sampai 0,19	Sangat rendah (tidak berkorelasi)

Sumber: Arikunto (2006: 276)

Kriteria pengujian apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$, maka instrumen tersebut dinyatakan valid. Sebaliknya apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$, maka instrumen tersebut tidak valid.

2. Reliabilitas

Selain valid, sebuah tes harus reliabel (ajeg, konsisten, atau dapat dipercaya). Yusuf (2014: 242) mengemukakan bahwa reliabilitas merupakan konsistensi atau kestabilan skor suatu instrumen penelitian terhadap individu yang sama, dan diberikan dalam waktu yang berbeda. Suatu tes dikatakan reliabel apabila instrumen itu dicobakan kepada subjek yang sama secara berulang-ulang namun hasilnya tetap sama atau relatif sama. Untuk menghitung reliabilitas tes, bisa menggunakan rumus KR-20 (*Kuder Richardson*) sebagai berikut.

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(\frac{S^2 - \sum pq}{S^2} \right)$$

Keterangan:

r_{11} = Reliabilitas tes

p = Proporsi subjek yang menjawab item benar

q = Proporsi subjek yang menjawab item salah ($q = 1 - p$)

$\sum pq$ = Jumlah hasil perkalian antara p dan q

n = Banyaknya/jumlah item

S = Standar deviasi dari tes (standar deviasi adalah akar varians)

(Adaptasi dari Arikunto, 2012: 115)

Tabel 6. Interpretasi Koefisien Reliabilitas Nilai r

Besar Nilai r	Interpretasi
Antara 0,91 sampai 1,00	Sangat tinggi
Antara 0,71 sampai 0,90	Tinggi
Antara 0,41 sampai 0,70	Sedang
Antara 0,21 sampai 0,40	Rendah
Antara 0,00 sampai 0,20	Sangat rendah

Sumber: Masidjo (2007: 243)

J. Teknik Analisis Data dan Pengujian Hipotesis

Perlakuan terhadap kelas eksperimen dan kelas kontrol telah selesai dilaksanakan, maka diperoleh data berupa hasil *pretest*, *posttest*, dan peningkatan pengetahuan (*N-Gain*). Peningkatan pengetahuan menurut Meltzer dalam Khasanah (2014: 39) dapat digunakan rumus sebagai berikut.

$$N-Gain = \frac{\text{Skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{Skor maksimum} - \text{skor pretest}}$$

Dengan katagori sebagai berikut.

Tinggi : $0,7 \leq N-Gain \leq 1$
 Sedang : $0,3 \leq N-Gain < 0,7$
 Rendah : $N-Gain < 0,3$

1. Uji Prasyarat Analisis Data

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dimaksudkan untuk memperlihatkan bahwa data sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Ada beberapa cara yang dapat digunakan untuk menguji normalitas data, antara lain dengan kertas peluang normal, uji *Chi Kuadrat*, uji *Liliefors*, dengan teknik *Kolmogorov-Smirnov*, *Shapiro-Wilk*, dan dengan *Statistical Product and Service Solution* atau disingkat

dengan SPSS. Peneliti menggunakan perhitungan manual dengan teknik uji *Chi Kuadrat* dengan rumus sebagai berikut.

$$x_{hitung}^2 = \sum_1^k = 1 \frac{(fo-fh)^2}{fh}$$

Keterangan:

x_{hitung}^2 = Nilai *Chi Kuadrat* hitung

fo = Frekuensi yang diobservasi

fh = Frekuensi yang diharapkan

k = Banyaknya kelas interval

(Adaptasi dari Sugiyono, 2014: 107)

Kriteria pengujian apabila $x_{hitung}^2 < x_{tabel}^2$ dengan $\alpha = 0,05$, maka data berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Sebaliknya apabila $x_{hitung}^2 > x_{tabel}^2$, maka data berasal dari populasi yang tidak berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dimaksudkan untuk memperlihatkan bahwa kedua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki variansi sama atau tidak. Sebelum analisis varian digunakan untuk pengujian hipotesis, maka dilakukan pengujian homogenitas varian terlebih dahulu melalui uji F dengan rumus sebagai berikut.

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

(Adaptasi dari Muncarno, 2015: 57)

Kriteria pengujian apabila $F_{hitung} < F_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$, maka data berasal dari populasi yang memiliki variansi yang homogen.

Sebaliknya apabila $F_{hitung} > F_{tabel}$, maka data berasal dari populasi yang memiliki variansi yang tidak homogen.

2. Teknik Analisis Data Kuantitatif

a. Nilai Hasil Belajar secara Individu

Menghitung nilai hasil belajar siswa ranah kognitif secara individu dengan rumus sebagai berikut.

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

Keterangan:

NP = Nilai pengetahuan

R = Skor yang diperoleh/item yang dijawab benar

SM = Skor maksimum

100 = Bilangan tetap

(Adaptasi dari Purwanto, 2008: 102)

b. Nilai Rata-rata Hasil Belajar Siswa

Menghitung nilai rata-rata seluruh siswa dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut.

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{\sum N}$$

Keterangan:

\bar{x} = Nilai rata-rata seluruh siswa

$\sum x$ = Total nilai yang diperoleh siswa

$\sum N$ = Jumlah siswa

(Adaptasi dari Aqib, dkk., 2010: 40)

c. Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Siswa secara Klasikal

Menghitung persentase ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal dapat digunakan rumus sebagai berikut.

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

(Adaptasi dari Aqib, dkk., 2010: 41)

Tabel 7. Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Siswa

No.	Persentase	Kriteria
1.	$\geq 85\%$	Sangat tinggi
2.	65 – 84%	Tinggi
3.	45 – 64%	Sedang
4.	25 – 44%	Rendah
5.	$< 24\%$	Sangat rendah

Sumber: Modifikasi dari Aqib, dkk. (2010: 41)

d. Angket Respon Siswa tentang Strategi Pembelajaran Aktif Tipe *Index Card Match*

Angket respon siswa digunakan untuk mengetahui respon atau tanggapan siswa mengenai penerapan strategi pembelajaran aktif tipe *index card match* pada pembelajaran IPS. Angket ini menggunakan rumus penghitungan sebagai berikut.

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

Keterangan:

NP = Nilai pengetahuan

R = Skor yang diperoleh/item yang dijawab benar

SM = Skor maksimum

100 = Bilangan tetap

(Adaptasi dari Purwanto, 2008: 102)

Tabel 8. Interpretasi Nilai Angket

Nilai	Huruf Mutu	Predikat
81 – 100	A	SB (Sangat Baik)
66 – 80	B	B (Baik)
51 – 65	C	C (Cukup)
0 – 50	D	K (Kurang)

Sumber: Modifikasi dari Lampiran IV Permendikbud No. 81A Tahun 2013 tentang Implementasi Kurikulum (2013: 24)

3. Pengujian Hipotesis

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan jenis uji hipotesis komparatif rata-rata dua sampel, karena peneliti akan membuktikan apakah terdapat

perbedaan berarti antara H_0 dan H_a . Adapun rumus uji hipotesis *t-test pooled varians* adalah sebagai berikut.

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

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 = Varian sampel 1

S_2^2 = Varian sampel 2

(Adaptasi dari Muncarno, 2015: 56)

Untuk pengambilan keputusan dapat dilihat setelah dilakukan proses analisis data dengan kriteria uji sebagai berikut.

- 1) Jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$, dengan taraf signifikansi 5% maka H_0 diterima dan H_a ditolak.
- 2) Jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$, dengan taraf signifikansi 5% maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

$H_0: \mu_1 = \mu_2$ (Tidak terdapat pengaruh yang signifikan strategi

pembelajaran aktif tipe *index card match* terhadap hasil

belajar IPS siswa kelas V SD Negeri 1 Metro Timur)

$H_a: \mu_1 \neq \mu_2$ (Terdapat pengaruh yang signifikan strategi pembelajaran

aktif tipe *index card match* terhadap hasil belajar IPS siswa

kelas V SD Negeri 1 Metro Timur)

Setelah dilakukan uji hipotesis *t-test pooled varians*, maka selanjutnya dilakukan analisis kontribusi variabel bebas terhadap variabel terikat

dengan menggunakan rumus Korelasi *Pearson Product Moment* (PPM) berikut.

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N \sum X^2 - (\sum X)^2][N \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan:

N = Jumlah responden

X = Skor mentah variabel X

Y = Skor mentah variabel Y

(Adaptasi dari Muncarno, 2015: 51)

Tabel 9. Interpretasi Koefisien Korelasi Nilai r PPM

No.	Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
1.	0,80 – 1,00	Sangat kuat
2.	0,60 – 0,79	Kuat
3.	0,40 – 0,59	Cukup kuat
4.	0,20 – 0,39	Rendah
5.	0,00 – 0,19	Sangat rendah

Sumber: Muncarno (2015: 51)

Selanjutnya, untuk menyatakan besar kecilnya kontribusi variabel bebas terhadap variabel terikat dapat ditentukan dengan rumus Koefisien

Determinan, yaitu sebagai berikut.

$$KP = r^2 \times 100\%$$

Keterangan:

KP = Nilai koefisien determinan

r = Nilai koefisien korelasi

(Adaptasi dari Muncarno, 2015: 51)

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata *pretest* kelas eksperimen yaitu 54,42 dan meningkat pada *posttest* menjadi 84,12, sedangkan pada kelas kontrol nilai rata-rata *pretest* yaitu 55,35 dan meningkat pada *posttest* menjadi 77,39. Nilai rata-rata *N-Gain* pada kelas eksperimen yaitu 0,64, sedangkan pada kelas kontrol yaitu 0,45.

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan dalam penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan strategi pembelajaran aktif tipe *index card match* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri 1 Metro Timur. Hal ini dibuktikan dengan hasil perhitungan uji hipotesis menggunakan rumus *t-test pooled varians* sehingga diperoleh data $t_{hitung} = 2,15 > t_{tabel} = 2,02$, dengan nilai signifikansi 5% berarti H_a diterima dan H_0 ditolak. Adapun berdasarkan perhitungan dengan menggunakan rumus Korelasi *Pearson Product Moment* (PPM), dapat diperoleh bahwa besarnya kontribusi strategi pembelajaran aktif tipe *index card match* terhadap hasil belajar IPS adalah sebesar 38%.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dalam penerapan strategi pembelajaran aktif tipe *index card match*, maka terdapat beberapa saran yang dapat dikemukakan oleh peneliti, antara lain sebagai berikut.

1. Siswa

Melalui strategi pembelajaran aktif tipe *index card match*, siswa diharapkan lebih dapat berperan aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, 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 aktif, kreatif, dan menyenangkan. Strategi pembelajaran aktif tipe *index card match* dapat dipakai sebagai alternatif dalam memberikan variasi dalam proses pembelajaran.

3. Sekolah

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

4. Peneliti

Hasil penelitian ini dapat dijadikan ilmu dan pengalaman yang berharga guna menghadapi permasalahan di masa depan dan menjadi sarana pengembangan wawasan mengenai strategi pembelajaran.

5. Peneliti Lanjutan

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti merekomendasikan bagi peneliti lanjutan untuk dapat menerapkan strategi pembelajaran aktif tipe *index card match* dalam pembelajaran yang berbeda melalui kolaborasi dengan pendekatan atau model pembelajaran lainnya sesuai dengan kebutuhan siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Iif Khoiru, dkk. 2011. *Strategi Pembelajaran Berorientasi KTSP*. Prestasi Pustaka Publisher. Jakarta.
- Aqib, Zainal., dkk. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas untuk SD, SLB, TK*. Yrama Widya. Bandung.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Rineka Cipta. Jakarta.
- _____. 2012. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 2*. Bumi Aksara. Jakarta.
- _____. 2013. *Prosedur Penelitian*. 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.
- Djamarah dan Zain. 2013. *Strategi Belajar Mengajar*. Rineka Cipta. Jakarta.
- Fathurrohman dan Sutikno, Sobry. 2011. *Strategi Belajar Mengajar Melalui Penanaman Konsep Umum dan Konsep Islami*. Refika Aditama. Bandung.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Pustaka Setia. Bandung.
- Hamdayama. 2014. *Model dan Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter*. Ghalia Indonesia. Bogor.
- Hamruni. 2011. *Strategi Pembelajaran*. Insan Madani. Yogyakarta.
- Isjoni. 2013. *Cooperative Learning Efektivitas Pembelajaran Kelompok*. Alfabeta. Bandung.
- Iskandar. 2009. *Metodologi Penelitian Sosial dan Pendidikan*. GP Press. Jakarta.
- Kasmadi, dan Nia. 2014. *Panduan Modern Penelitian Kuantitatif*. Alfabeta. Bandung.

- Khasanah, Faridatul. 2014. *Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe Teka-Teki Silang terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri 4 Metro Timur*. Bandar Lampung. <http://digilib.unila.ac.id/5490/>. Diakses pada 18 November 2017 pukul 16.35 WIB.
- Kusaeri. 2014. *Acuan dan Teknik Penilaian Proses dan Hasil Belajar dalam Kurikulum 2013*. Ar-Ruzz Media. Yogyakarta.
- Machmudah, Ummi. 2008. *Active Learning*. UIN Malang Pres. Malang.
- Maisyaroh, Siti. 2017. *Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif Tipe Index Card Match terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV SD Negeri 33 Negeri Katon*. Bandar Lampung. <http://digilib.unila.ac.id/27320/>. Diakses pada 5 November 2017 pukul 19.10 WIB.
- Masidjo, I. 2007. *Penilaian Pencapaian Hasil Belajar Siswa di Sekolah*. Kanisius. Yogyakarta.
- Muncarno. 2015. *Statistik Pendidikan*. Arthawarna (Hamim Group). Metro.
- Nabisi, Lapono., dkk. 2008. *Belajar dan Pembelajaran Sekolah Dasar*. Dikjen Dikti. Jakarta.
- Noor, Juliansyah. 2011. *Metodologi Penelitian*. Kencana. Jakarta.
- 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*. Semarang. <http://www.pustakaskripsi.com/pengaruh-penggunaan-metode-belajar-aktif-tipe-quiz-team-terhadap-minat-belajar-dan-hasil-belajar-akuntansi-siswa-kelas-x-ak-smk-negeri-3-jepara-tahun-20062007-5612.html>. Diakses pada 20 Desember 2017 pukul 08.57 WIB.
- Permendikbud. 2013. *Lampiran IV Permendikbud Nomor 81A Tahun 2013 tentang Implementasi Kurikulum Pedoman Umum Pembelajaran*. Depdikbud RI. Jakarta.
- Permendiknas. 2006. *Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Depdiknas RI. Jakarta.
- Purwanto, Ngalim. 2008. *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Remaja Rosdakarya. Bandung.
- Rusman. 2013. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Alfabeta. Bandung.
- Sagala, Syaiful. 2012. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Alfabeta. Bandung.

- Sanjaya, Winna. 2007. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Kencana Prenada Media Group. Jakarta.
- Sapriya. 2009. *Pendidikan IPS: Konsep dan Pembelajaran*. Rosda. Bandung
- Silberman, Melvin L. 2009. *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif*. Terjemahan oleh Raisul Muttaqien. 2009. Nusamedia. Bandung.
- Subini, Nini., dkk. 2012. *Psikologi Pembelajaran*. Mentari Pustaka. Yogyakarta.
- Sudijono, Anas. 2003. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Raja Grafindo. Jakarta.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta. Bandung.
- _____. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta. Bandung.
- _____. 2015. *Statistika untuk Penelitian*. Alfabeta. Bandung.
- _____. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta. Bandung.
- Suprijono, Agus. 2012. *Cooperatif Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Pustaka Pelajar. Surabaya.
- Suryosubroto. 2009. *Proses Belajar Mengajar di Sekolah: Wawasan Baru, Beberapa Metode Pendukung, dan Beberapa Komponen Layanan Khusus*. Rineka Cipta. Jakarta.
- Susanti, Theresia. 2005. *Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe Index Card Match untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas V SDN Suryodiningrat II Yogyakarta*. Yogyakarta. <http://eprints.uny.ac.id/26474/>. Diakses pada 13 Desember 2017 pukul 11.23 WIB.
- Susanto, Ahmad. 2016. *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Prenadamedia Group. Jakarta.
- Suyadi. 2013. *Strategi Pembelajaran Pendidikan Karakter*. Remaja Rosdakarya. Bandung.
- Trianto. 2007. *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Prestasi Pustaka. Jakarta.
- _____. 2010. *Model Pembelajaran Terpadu: Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Bumi Aksara. Jakarta.

- — — —. 2011. *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik*. Prenada Media Group. Jakarta.
- — — —. 2013. *Model Pengembangan Terpadu (Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP))*. Bumi Aksara. Jakarta.
- Undang-undang. 2003. *Undang-undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Depdiknas RI. Jakarta.
- Uno, Hamzah B. 2011. *Model Pembelajaran (Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif)*. Bumi Aksara. Jakarta.
- Warsono, dan Hariyanto. 2013. *Pembelajaran Aktif: Teori dan Asesmen*. 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*. Bandar Lampung. <http://digilib.unila.ac.id/21760/>. Diakses pada 10 November 2017 pukul 10.49 WIB.
- Winataputra, Udin. 2008. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Universitas Terbuka. Jakarta.
- Yusuf, A, Muri. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Penelitian Gabungan*. Kencana. Jakarta.
- Zaini, Hisyam. 2008. *Strategi Pembelajaran Aktif*. CTSD. Yogyakarta.