

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Bagian terpenting dalam kehidupan suatu bangsa yang ingin cepat maju yaitu memperhatikan masalah pendidikan. Suatu bangsa atau negara dikatakan sebagai negara yang baik apabila pendidikan masyarakatnya juga baik. Pendidikan merupakan suatu proses untuk mengembangkan kemampuan dan potensi peserta didik, dan potensi tersebut merupakan bekal dikemudian hari yang dapat menopang kesejahteraan peserta didik. Pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang baik serta bertanggung jawab.

Dalam proses pendidikan, kegiatan belajar mengajar merupakan kegiatan yang paling pokok. Berhasil atau tidaknya pencapaian pendidikan sangatlah bergantung pada bagaimana proses belajar mengajar dirancang dan dijalankan oleh pendidik secara profesional. Untuk itu kegiatan pembelajaran perlu diarahkan agar membantu siswa dalam menguasai sekurang-kurangnya tingkat kompetensi minimal, agar mereka mencapai tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya. Karena itu seorang guru efektif harus mampu mendesain pembelajaran yang dapat melibatkan siswa secara aktif dengan menggunakan sumber yang baik yang ada di lingkungan sekolah maupun yang ada di lingkungan tempat tinggalnya, sehingga melalui proses pembelajaran tersebut siswa memperoleh pengalaman belajar yang menunjang pencapaian kompetensi-kompetensi dasar yang telah ditetapkan.

Proses belajar mengajar merupakan interaksi yang terjadi antara pendidik atau guru dengan siswa dalam suatu kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Selama proses belajar mengajar berlangsung pendidik dapat mengetahui sejumlah mana kemampuan siswa. Proses belajar mengajar merupakan interaksi yang terjadi antara pendidik atau guru dengan siswa dalam suatu kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Selama proses belajar mengajar berlangsung pendidik dapat mengetahui sejumlah mana kemampuan siswa dalam menguasai materi atau bahan ajar yang diampaikan oleh pendidik tersebut di kelas. Dalam kegiatan belajar mengajar guru harus berusaha menciptakan suasana yang kondusif sehingga memungkinkan siswa termotivasi untuk lebih belajar lagi.

Seperti yang diketahui saat ini dalam kegiatan belajar mengajar seorang guru dalam menyampaikan materi pembelajaran indentik dengan metode konvensional, guru hanya ceramah dan pemberian catatan setelah selesai menjelaskan. Sehingga pembelajaran tersebut monoton tidak dapat diterima oleh siswa dengan baik dan hasil belajar siswa menjadi kurang maksimal.

Berdasarkan pengalaman penulis pada saat melakukan kegiatan PPL di SMP HKBP Padang Bulan Medan, guru mata pelajaran IPS masih menggunakan model pembelajaran konvensional. Sistem belajar yang terjadi satu arah, guru menerangkan kemudian siswa diminta untuk mencatat materi pembelajaran kemudian mengerjakan soal latihan dan banyak siswa yang merasa bosan, sehingga tidak ada hubungan timbal balik antara siswa dan guru dan hasil belajar yang diperoleh kurang maksimal

Untuk lebih jelasnya hasil belajar siswa yang kurang maksimal dapat dilihat dari tabel 1.1 dibawah ini.

Tabel 1.1
Daftar Siswa yang Belum dan Sudah Memenuhi Kriteria Ketuntasan
Kelas VIII SMP HKBP Padang Bulan Medan

No	Kelas	Jumlah siswa	Sudah Memenuhi KKM (>70)		Belum Memenuhi KKM (<70)		Rata-rata nilai kelas VIII Harian (DKN)
			Siswa	Persentase	Siswa	Persentase	
1	VIII-A	20	10	47,36%	10	52%	60.5
2	VIII-B	20	8	40%	12	60%	70
Jumlah		40	18	43,73%	22	56,41%	62.25

Sumber : Kelas VIII SMP HKBP Padang Bulan Medan

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat dari tingkat persentase ketuntasan siswa kelas VIII SMP HKBP Padang Bulan Medan masih rendah. Yakni 17 (43,73% siswa). Artinya dari seluruh siswa kelas VIII SMP HKBP Padang Bulan Medan yang berjumlah 40 orang siswa, hanya 18 orang siswa yang tuntas. Sementara persentase yang tidak tuntas cukup tinggi yaitu 56,41% (22 orang siswa). Artinya lebih dari setengah siswa tidak tuntas dalam mata pelajaran IPS.

Dari pengamatan tersebut dapat dilihat bahwa hasil belajar IPS siswa masih tergolong rendah, dan untuk menghadapi rasa bosan serta rasa jenuh siswa, maka guru mempunyai kewajiban untuk mengatasi masalah tersebut. Proses pembelajaran akan berjalan dengan baik, apabila pemilihan model pembelajaran memperhatikan beberapa hal seperti materi yang akan disampaikan, tujuan pembelajaran, waktu yang tersedia, jumlah siswa, mata pelajaran, fasilitas belajar dan kondisi siswa.

Maka, dari itu banyak model pembelajaran yang dapat digunakan guru dalam pembelajaran, salah satu alternatifnya adalah penerapan model belajar aktif tipe *Index Card Match* (ICM). Model belajar aktif tipe *Index Card Match* merupakan strategi pengulangan (peninjauan kembali) materi, sehingga siswa dapat mengingat kembali materi yang dipelajarinya. Model *Index Card Match* merupakan salah satu model yang menuntut siswa untuk dapat bekerja sama dan dapat meningkatkan tanggung jawab dan kemandirian dalam diri mereka masing-masing dengan apa yang dipelajari. Para peserta didik dapat saling membantu dengan yang lain dalam meningkatkan kemampuan belajar yang dapat menghasilkan hasil belajar yang optimis.

Berdasarkan uraian di atas menarik perhatian peneliti untuk membuat karya ilmiah dalam bentuk skripsi dengan judul **“Pengaruh Model Pembelajaran Index Card Match Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pembelajaran IPS Terpadu Kelas VIII SMP Swasta HKBP Padang Bulan Medan T.A 2018/2019”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka yang menjadi identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Mengapa siswa pasif dalam kegiatan pembelajaran IPS Terpadu siswa kelas VIII SMP Swasta HKBP Padang Bulan Medan?
2. Mengapa model pembelajaran yang diterapkan guru kurang bervariasi atau cenderung menerapkan metode konvensional?

3. Bagaimana meningkatkan hasil belajar IPS Terpadu siswa kelas VIII SMP Swasta Padang Bulan Medan?
4. Apakah ada pengaruh model pembelajaran Index Card Match terhadap hasil belajar siswa kelas VIII SMP Swasta HKBP Padang Bulan Medan?

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang di atas, maka peneliti membatasi permasalahan dalam penelitian ini.

1. Pengaruh Model pembelajaran yang diteliti adalah model pembelajaran *Index Card Match* terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS Terpadu SMP Swasta HKBP Padang Bulan Medan.
2. Hasil belajar IPS Terpadu siswa kelas VIII SMP Swasta HKBP Padang Bulan Medan.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka rumusan masalahnya adalah “Apakah hasil belajar IPS Terpadu yang diajar dengan model pembelajaran *Index Card Match* lebih tinggi dari hasil belajar IPS Terpadu yang diajar dengan metode konvensional siswa SMP Swasta HKBP Padang Bulan Medan T.A 2018/2019”.

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hasil belajar IPS Terpadu yang diajar dengan model pembelajaran *Index Card Match* lebih tinggi dari pada hasil belajar IPS Terpadu yang diajar dengan metode konvensional siswa kelas VIII SMP Swasta HKBP Padang Bulan Medan T.A 2018/2019.

1.6 Manfaat Penelitian

Dengan tercapainya tujuan di atas, maka manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk menambah pengetahuan dan wawasan peneliti tentang model pembelajaran *Index Card Match* dalam meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Sebagai bahan masukan kepada pihak sekolah dan guru mata pelajaran IPS dalam kegiatan belajar mengajar menggunakan model pembelajaran *Index Card Match* dalam meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Sebagai referensi bagi pihak lain yang ingin melakukan penelitian yang sejenis yaitu mengenai pengaruh model pembelajaran *Index Card Match* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah suatu cara yang dilakukan oleh seorang guru untuk membuat siswa aktif dalam proses belajar mengajar sehingga siswa dapat memperoleh pemahaman tentang materi yang diajarkan oleh guru.

Adapun menurut Arends dalam Suprijono, (2015:65) “Model pembelajaran mengacu pada pendekatan yang akan digunakan, termasuk didalamnya tujuan-tujuan pembelajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran dan pengelolaan kelas”.

Selanjutnya menurut pandangan Pupuh Faturrohman dalam Mudjiono, (2009:1) mengatakan bahwa “ Model pembelajaran adalah cara yang digunakan untuk melaksanakan strategi. Metode secara harifiah berarti ‘cara’. Dalam pemakaian yang umum, model diartikan sebagai suatu cara atau prosedur yang dipakai untuk mencapai tujuan tertentu. Kata “mengajar” sendiri berarti memeberi pelajaran”.

Dari beberapa defenisi di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah merupakan suatu sarana atau rangkaian penyajian materi yang meliputi segala aspek pembelajaran yang dilakukan guru sebagai pedoman dalam perencanaan pembelajaran dengan menggunakan perangkat pembelajaran

dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar yang menyenangkan bagi siswa.

2.1.2 Pengertian Model Pembelajaran Index Card Match

Model pembelajaran *index card match* membuat siswa terbiasa aktif mengikuti pembelajaran sehingga aktivitas siswa meningkat. Metode ini dapat melatih pola pikir siswa karena dengan metode ini siswa dilatih kecepatan berpikirnya dalam mempelajari suatu konsep atau topik melalui pencarian kartu jawaban atau kartu soal. Model pembelajaran yang merupakan salah satu model cooperative Learning ini adalah suatu cara pembelajaran aktif untuk meninjau ulang materi pelajaran dengan teknik mencari pasangan kartu indeks yang merupakan jawaban atau soal sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana menyenangkan. Metode ini dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

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

Selanjutnya Suprijono, (2015:139) mengatakan bahwa “Metode mencari pasangan kartu (*Index Card Match*) cukup menyenangkan digunakan untuk mengulangi materi pembelajaran yang telah diberikan sebelumnya”. Sejalan dengan pendapat Istarani, (2012:224) Metode “mencari pasangan kartu cukup menyenangkan digunakan untuk mengulangi materi pembelajaran yang telah diberikan sebelumnya. Namun demikian, materi baru pun tetap bisa diajarkan dengan model ini dengan catatan, peserta didik diberi tugas mempelajari topik yang akan diajarkan terlebih dahulu, sehingga ketika masuk kelas mereka sudah memiliki bekal pengetahuan”.

Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Index Card Match* merupakan salah satu model yang menyenangkan, guru mengulangi materi pembelajaran yang telah diberikan sebelumnya. Dimana model pembelajaran *Index Card Match* siswa berusaha untuk mencari pasangan kartu yg diperolehnya, dan bagi siswa yang mendapat kartu soal akan mencari siswa yang mendapat kartu jawaban demikian sebaliknya. Model *Index Card Match* merupakan salah satu model yang menuntut siswa untuk dapat bekerja sama dan dapat meningkatkan tanggung jawab dan kemandirian dalam diri mereka masing-masing dengan apa yang dipelajari. Para peserta didik dapat saling membantu dalam meningkatkan kemampuan dan hasil belajar yang optimis.

2.1.3 Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Index Card Match*

Menurut Suprijono, (2015:139) metode pembelajaran *Index Card Match*

memiliki langkah-langkah sebagai berikut:

1. Buatlah potongan-potongan kertas sebanyak jumlah siswa yang ada didalam kelas.
2. Bagilah kertas-kertas tersebut menjadi dua bagian yang sama.
3. Pada separuh bagian, tulis pertanyaan tentang materi yang akan di belajarkan. 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 antar soal dan jawaban.
6. Setiap siswa diberi satu kertas. Jelaskan bahwa ini adalah aktifitas yang dilakukan berpasangan. Separuh siswa akan mendapatkan soal dan separuh yang lain akan mendapatkan jawaban.
7. Mintalah kepada siswa untuk menemukan pasangan mereka. Jika ada yang sudah menemukan pasangan, mintalah kepada mereka untuk duduk berdekatan. Jelaskan juga agar mereka 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.

Sedangkan menurut Istarani, (2012:224) model pembelajaran *Index Card*

Match memiliki langkah-langkah yaitu:

1. Mempersiapkan segala jenis dan bentuk peralatan untuk memotong kertas dalam pembuatan kartu.
2. Buatlah potongan-potongan kertas sebanyak jumlah siswa yang ada didalam kelas.
3. Bagilah kertas-kertas tersebut menjadi dua bagian yang sama.
4. Pada separuh bagian, tulis pertanyaan tentang materi yang akan dibelajarkan. Setiap kertas berisi satu pertanyaan.
5. Pada separuh kertas yang lain, tulis jawaban dari pertanyaan-pertanyaan yang telah dibuat.
6. Kocoklah semua kertas sehingga akan tercampur antara soal dan jawaban.
7. Setiap siswa diberi satu kertas. Jelaskan bahwa ini adalah aktifitas yang dilakukan berpasangan. Separuh siswa akan mendapatkan soal dan separuh yang lain akan mendapatkan jawaban.
8. Mintalah kepada siswa untuk menemukan pasangan mereka. Jika ada yang sudah menemukan pasangan, mintalah kepada mereka untuk duduk berdekatan. Jelaskan juga agar mereka tidak memberitahu materi yang mereka dapatkan kepada teman yang lain.

9. 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 dijawab oleh pasangannya. Akhiri proses ini dengan membuat klarifikasi dan kesimpulan.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah model pembelajaran *Index Card Match* yaitu:

1. Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi konsep atau topik yang cocok untuk sesi review, sebaliknya satu bagian kartu soal dan sebagian lainnya kartu jawaban.
2. Pada kartu indeks yang terpisah, tuliskan pertanyaan dan jawaban tentang materi yang dipelajari.
3. Campurkan dan kumpulkan kartu itu dan kocoklah beberapa kali agar benar-benar tercampur aduk.
4. Berikan satu kartu untuk setiap siswa, sebagian mendapatkan kartu pertanyaan dan sebagian kartu soal.
5. Setiap siswa memikirkan jawaban atau soal dari kartu yang dipegangnya.
6. Perintahkan siswa untuk mencari pasangan mereka. Bila sudah terbentuk pasangan, perintahkan siswa yang berpasangan itu untuk duduk bersama.
7. Setelah itu guru memanggil setiap siswa yang berpasangan membacakan secara acak soal yang diperoleh dengan suara keras kepada teman-temannya yang lain. Selanjutnya soal-soal tersebut dijawab oleh pasangannya.
8. Akhir proses ini dengan membuat klarifikasi dan kesimpulan.

Setiap model pembelajaran pasti memiliki kelebihan dan kelemahan masing-masing, demikian pula dengan model pembelajaran *Index Card Match*. Namun satu hal yang penting yaitu model apapun yang digunakan dalam proses belajar mengajar apabila guru mampu memilih dan menyesuaikan dengan materi pokok pembelajaran maka hasil pembelajaran akan optimal dan kegiatan pembelajaran akan efektif.

2.1.4 Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran *Index Card Match*

Menurut Istarani, (2012:225) kebaikan dan kelemahan model pembelajaran *index card match* yaitu:

- a) Kebaikan model pembelajaran *Index Card Match*:
 1. Pembelajaran akan menarik sebab menggunakan model kartu yang dibuat dari potongan kertas.
 2. Meningkatkan kerja sama diantara siswa melalui proses pembelajaran.
 3. Dengan pertanyaan yang diajukan akan mendorong siswa untuk mencari jawaban.
 4. Menumbuhkan kreatifitas belajar siswa dalam proses mengajar.
- b) Kelemahan model pembelajaran *Index Card Match*:
 1. Potongan-potongan kertas kurang dipersiapkan secara baik.
 2. Tulisan dalam kartu adakalanya tidak sesuai dengan bentuk kartu yang ada.
 3. Kurang memadukan materi dengan kebutuhan siswa.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa kelebihan model pembelajaran *index card match* dapat menarik perhatian siswa dengan suasana yang menyenangkan, sehingga diharapkan dapat meningkatkan dan menumbuhkan keaktifan dan hasil belajar serta kerjasama antar siswa. Namun tidak terlepas dari kelemahan model pembelajaran *index card match* yaitu waktu yang tersedia terbatas, sementara untuk menerapkan model ini membutuhkan

waktu yang cukup lama terutama pada kelas yang jumlah siswanya banyak dan suasana kelas yang gaduh.

2.1.5 Metode Pembelajaran Konvensional

Metode pembelajaran konvensional adalah salah satu model pembelajaran yang hanya memusatkan pada metode pembelajaran ceramah. Pada metode ini, materi pembelajaran disampaikan secara lisan oleh guru. Guru biasanya mengajar dengan berpedoman pada buku teks dengan menggunakan metode ceramah kadang-kadang tanya jawab. Tes atau evaluasi yang bersifat sumatif dengan maksud untuk mengetahui perkembangan peserta didik jarang dilakukan oleh guru sehingga hanya pengikut dan penerima pasif pembelajaran yang disampaikan guru dengan satu arah. Peran guru tidak lagi sebagai fasilitator dan mediator yang baik melainkan guru memegang sepenuhnya pembelajaran.

Menurut Djamarah dan Zain, (2010:97) mengatakan bahwa “Metode konvensional diidentikkan dengan metode ceramah dan tradisional, karena sejak dulu metode ini dipergunakan sebagai alat komunikasi lisan antara guru dengan anak didik dalam proses belajar mengajar. Meski metode ini lebih banyak menuntut keaktifan guru dari pada anak didik, tetapi metode ini tetap tidak bisa di tinggalkan begitu saja dalam kegiatan pengajaran. Apalagi dalam pendidikan dan pengajaran tradisional, seperti di pedesaan yang kekurangan fasilitas”.

Selanjutnya menurut Djamarah dan Zain, (2013:97) kelebihan dan kelemahan metode pembelajaran konvensional yaitu:

- a. Kelebihan Metode Pembelajaran Konvensional:

1. Tidak memerlukan waktu yang lama karena hanya menjelaskan materi dan dapat diikuti semua siswa yang banyak sehingga waktu yang diperlukan lebih efisien daripada kelompok.
 2. Memudahkan mempersiapkan dan melaksanakannya.
 3. Guru mudah menguasai kelas.
- b. Kelemahan metode Pembelajaran Konvensional:
1. Siswa menjadi pasif.
 2. Pembelajaran didominasi oleh guru dan guru tidak mendapatkan umpan balik atau cenderung searah.
 3. Seringkali siswa kurang mengerti apa yang disampaikan oleh guru.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran konvensional merupakan pembelajaran yang pada proses pembelajarannya juga memiliki kelebihan dimana guru lebih mudah menguasai kelas dan memudahkan guru dalam penyampaian materi pembelajaran dengan waktu singkat karena diikuti oleh banyak siswa yang banyak. Tetapi metode ini juga mempunyai kelemahan yaitu kegiatan belajar mengajarnya siswa lebih pasif karena guru berperan aktif dalam menyampaikan materi pembelajaran sehingga siswa kurang mengerti dengan materi yang disampaikan oleh guru.

2.3 Pengertian Belajar

Belajar adalah kegiatan individu memperoleh pengetahuan, perilaku dan keterampilan dengan cara mengelolah bahan belajar. Dalam kegiatan tersebut individu menggunakan ranah-ranah kognitif (pengetahuan), efektif (sikap) dan psikomotorik (keterampilan).

Menurut Slameto, (2010:2) menyatakan bahwa “Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan

tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.”

Adapun menurut Gagne dalam Suprijono, (2015:2) menyatakan bahwa: “Belajar merupakan kegiatan yang kompleks. Hasil belajar berupa kapabilitas. Setelah belajar orang memiliki keterampilan, pengetahuan, sikap, dan nilai. Timbulnya kapabilitas tersebut adalah dari (a) stimulasi yang berasal dari lingkungan, dan (b) proses kognitif yang dilakukan oleh pebelajar. Dengan demikian belajar adalah seperangkat proses kognitif yang mengubah sifat stimulus lingkungan, melewati pengolahan informasi, menjadi kapabilitas baru”.

Selanjutnya pendapat Morgan dalam Suprijono, (2015:3) menyatakan bahwa: “*learning is any relatively permanent change in behavior that is a result of past experience.* (Belajar adalah perubahan perilaku yang bersifat permanen sebagai hasil dari pengalaman”.

Berikutnya menurut Skinner dalam Mudjiono, (2013:9) bahwa “Belajar adalah suatu perilaku. Pada saat orang belajar, maka responnya akan menjadi lebih baik. Sebaliknya, bila ia tidak belajar maka responnya menurun”. Bruner dalam Purwanto, (2011: 42) mengatakan bahwa “Belajar menjadi bermakna apabila dikembangkan melalui eksplorasi penemuan”.

Dari beberapa definisi di atas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah lakunya yang baru secara keseluruhan yang bersifat permanen tetapi perubahan yang terjadi bukan diperoleh langsung dari proses pertumbuhan seorang ilmiah melainkan yang akan dijadikan pengalaman.

2.3.1 Jenis-jenis Belajar

Dari kegiatan belajar yang dilakukan oleh seseorang dapat disimpulkan bahwa belajar memiliki beberapa jenis.

Menurut Slameto, (2010:5) jenis-jenis belajar yaitu sebagai berikut:

1. Belajar bagian (*part learning, fractioned learning*), yaitu bila seseorang diharapkan pada materi belajar yang bersifat luas atau ekstensif.
2. Belajar dengan wawasan (*learning by insight*), yaitu sebagai suatu konsep, wawasan (*insight*) ini merupakan pokok utama dalam pembicaraan psikologis belajar dan proses berpikir.
3. Belajar diskriminatif (*discriminatif learning*), yaitu dapat diartikan sebagai suatu usaha untuk memilih beberapa sifat situasi/stimulus kemudian menjadikannya sebagai pedoman dalam bertindak laku.
4. Belajar Global/keseluruhan (*global whole learning*), yaitu metode belajar ini sering juga disebut metode Gestalt.
5. Belajar insidental (*insidental learning*), yaitu bila tidak ada instruksi atau petunjuk yang diberikan pada individu mengenai materi belajar yang akan diujikan kelak.
6. Belajar instrumental (*instrumental learning*), yaitu seorang siswa yang diperlihatkan diikuti oleh tanda-tanda yang mengaruh pada apakah siswa tersebut akan mendapat hadiah, hukuman, berhasil atau gagal.
7. Belajar intensional (*intentional learning*) belajar dalam arah tujuan
8. Belajar laten (*latent learning*), yaitu dalam belajar laten perubahan-perubahan tingkah laku yang terlihat tidak terjadi secara segera.
9. Belajar Mental (*mental learning*), yaitu perubahan kemungkinan tingkah laku yang terjadi di sini tidak terlihat melainkan hanya berupa perubahan proses kognitif karena ada bahan yang di pelajari.
10. Belajar produktif (*produktive learning*), yaitu sebagai dengan transfer yang maksimal bila individu mampu mentransfer prinsip menyelesaikan satu persoalan dalam satu situasi ke situasi lain.
11. Belajar verbal (*verbal learning*), yaitu belajar mengenai materi verbal dengan melalui latihan dan ingatan.

2.3.2 Prinsip Prinsip Belajar

Dalam perencanaan pembelajaran, prinsip-prinsip belajar dapat mengungkap batas-batas kemungkinan dalam pembelajaran.

Menurut Suprijono, (2010:4) prinsip-prinsip belajar sebagai berikut:

Pertama, prinsip belajar adalah perilaku, perubahan perilaku memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

1. Sebagai hasil tindakan rasional instrumental yaitu perubahan yang disadari.
2. Kontiniu atau berkesiambungan dengan perilaku lainnya.
3. Fungsional atau bermanfaat sebagai bekal hidup.
4. Positif atau berakumulasi.
5. Aktif atau sebagai usaha yang direncanakan dan dilakukan.
6. Permanen atau tetap, sebagaimana yang dikatakan oleh witting, belajar sebagai *any relatively permanent change in an organism's behavioral that occurs as a result of experience*.
7. Bertujuan dan terarah.
8. Mencakup keseluruhan potensial kemanusiaan.

Sedangkan menurut Slameto, (2010:27) menyatakan bahwa prinsip-prinsip

belajar itu sebagai berikut:

- a. Berdasarkan persyaratan yang diperlukan dalam belajar
 1. Dalam belajar setiap siswa harus diusahakan berpartisipasi aktif, meningkatkan minat dan membimbing untuk mencapai tujuan intruksional.
 2. Belajar harus dapat menimbulkan reinforcement dan motivasi yang kuat pada siswa untuk mencapai tujuan intruksional.
 3. Belajar perlu lingkungan yang menantang dimana anak dapat mengembangkan kemampuannya dan bereksplorasi dan belajar dengan efektif.
 4. Belajar perlu ada interaksi siswa dengan lingkungannya.
- b. Sesuai hakikat belajar
 1. Belajar itu harus kotinu, maka harus tahap demi tahap menurut perkembangannya
 2. Belajar adalah proses organisasi, adaptasi
 3. Belajar adalah proses kotinguitas (hubungan pengertian yang satu dengan pengertian lain) sehingga mendapatkan pengertian yang diharapkan
- c. Sesuai materi/bahan yang harus dipelajari
 1. Belajar bersifat keseluruhan, materi itu harus memiliki struktur, penyajian yang sederhana, sehingga siswa mudah untuk menangkap pengertiannya
 2. Belajar harus dapat mengembangkan kemampuan tertentu sesuai dengan tujuan intruksional yang harus dicapainya.

2.4. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah sesuatu yang diperoleh oleh seseorang setelah melakukan kegiatan belajar. Hasil belajar tampak dari perubahan tingkah laku dan pada diri siswa, yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan sikap dan keterampilan. Hasil belajar dapat diketahui melalui penilaian dengan cara mengukur dan mengevaluasi tingkatan keberhasilan belajar melalui tes. Penilaian hasil belajar ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana siswa telah menguasai materi.

Menurut Winkel dalam Purwanto, (2011:45) menyatakan bahwa: “Hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya, aspek perubahan itu mengacu pada taksonomi tujuan pembelajaran yang dikembangkan oleh Bloom, Simpson dan Harrow mencakup pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik”.

Sedangkan Menurut Gagne dalam Suprijono, (2010:5) hasil belajar berupa:

1. Informasi verbal, yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis.
2. Keterampilan intelektual, yaitu kemampuan mempresentasikan konsep.
3. Strategi kognitif, yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri.
4. Keterampilan kognitif, yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi, sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani.
5. Sikap, yaitu kemampuan atau menolak abjek berdasarkan penelitian terhadap objek tersebut.

Sedangkan menurut Bloom dalam Suprijono, (2010:6) “Hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Domain kognitif adalah *knowledge* (pengetahuan, ingatan), *comprehension* (pemahaman, menjelaskan, meringkas, contoh), *application* (menerapkan), *analysis* (menguraikan, menentukan hubungan), *synthesis* (mengorganisasikan,

merencanakan, membentuk bangunan baru), dan *evaluation* (menilai). Domain afektif adalah *receiving* (sikap menerima), *responding* (memberikan respons), *valuing* (nilai), *organization* (organisasi), *characterization* (karakterisasi)”.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu pernyataan yang spesifik dimana perilaku dan keterampilan dapat diwujudkan dalam bentuk tulisan untuk menggambarkan hasil belajar yang diharapkan. Sehingga melalui proses belajar yang baik akan menunjukkan hasil belajar yang baik pula, dimana hasil tersebut meliputi kognitif, afektif, psikomotorik dan keterampilan-keterampilan sosial lainnya.

2.4.1 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar banyak jenisnya tetapi dapat digolongkan menjadi dua golongan, yaitu faktor intren dan faktor ekstren Menurut Slameto, (2010:54) sebagai berikut.

1. Faktor-faktor Intern

Faktor intern adalah faktor yang berasal dari diri seseorang tersebut. Yang merupakan faktor utama dalam melakukan kegiatan belajar. Adapun yang menjadi faktor intern adalah sebagai berikut:

a) Faktor jasmani

1. Faktor kesehatan

Sehat berarti dalam keadaan baik segenap badan serta bagian-bagiannya/bebas penyakit.

2. Cacat tubuh adalah suatu yang menyebabkan kurang baik atau kurang sempurna mengenai tubuh/fisik.

b) Faktor psikologis

Ada tujuh bagian faktor yang tergolong kedalam faktor psikologi yang mempengaruhi belajar. Faktor-faktor itu adalah: (1) faktor intelegensi, (2), perhatian, (3), minat, (4), bakat, (5), motif, (6), kematangan, (7), dan kelelahan.

2. Faktor-faktor Ekstren

Dalam faktor ekstren yang berpengaruh terhadap hasil belajar, dapat di kelompokkan menjadi 3 faktor yaitu:

1) Faktor Keluarga

Siswa yang belajar akan menerima pengaruh dari keluarga berupa :

- (1), cara orang tua mendidik, (2), relasi antara Anggota keluarga, (3), suasana rumah, (4), keadaan ekonomi keluarga, (5), pengertian orang tua, (6), Latar belakang kebudayaan.

2) Faktor Sekolah

Dalam faktor sekolah ada 11 faktor yang mempengaruhi yaitu: (1), Metode mengajar, (2), Kurikulum, (3), relasi guru dengan siswa, (4), relasi siswa dengan siswa, (5), disiplin sekolah, (6), Alat pembelajaran, (7), Waktu sekolah, (8), Standar pembelajaran di atas ukuran, (9), Keadaan gedung, (10), Metode belajar, (11), Tugas rumah.

3) Faktor Masyarakat

Masyarakat merupakan faktor ekstren yang juga mempengaruhi terhadap belajar siswa, ada 4 bagian yang terdapat dalam faktor masyarakat yaitu: (1), Kegiatan siswa dalam masyarakat, (2), Masa media, (3), Teman bergaul, (4), Bentuk kehidupan bermasyarakat.

Faktor-faktor belajar diatas merupakan penyebab rendahnya hasil belajar yang diperoleh siswa. Jika belajar terkontrol, maka usaha yang dilakukan siswa dalam proses pembelajaran dapat memberikan hasil yang maksimal. Penerapan tujuan belajar perlu diciptakan agar sistem lingkungan belajar kondusif. Hal ini berkaitan dengan faktor dari luar siswa. Faktor yang mempengaruhi tersebut adalah mendapat pengetahuan, penanaman konsep dan keterampilan serta pembentukan sikap.

Maka guru perlu menyusun rancangan dan pengelolaan pembelajaran yang memungkinkan anak bebas melakukan eksplorasi terhadap lingkungan pendidikannya. Hasil belajar dipengaruhi oleh besarnya usaha yang dicurahkan,

intelegensi dan kesempatan yang diberikan kepada anak, pada gilirannya berpengaruh terhadap konsekuensi dari hasil belajar tersebut.

Hasil belajar tersebut dapat diketahui melalui penilaian dengan mengukur tingkat keberhasilan belajar melalui tes dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan siswa dalam hal penguasaan materi untuk mengetahui status siswa dan kedudukannya baik secara individu maupun kelompok. Hasil belajar yang diperoleh siswa adalah sebagai akibat dari proses belajar yang dilakukan oleh siswa. Proses belajar tersebut merupakan penunjang hasil belajar yang dicapai siswa.

2.4 Pengukuran Hasil Belajar

Tes pada umumnya digunakan untuk menilai dan mengukur hasil belajar siswa, terutama hasil belajar kognitif berkenaan dengan penguasaan bahan pengajaran sesuai dengan tujuan pendidikan dan pengajaran, dan dalam batas tertentu tes dapat pula digunakan untuk mengukur atau menilai belajar efektif dibidang afektif dan psikomotorik.

Menurut Suharsimi Arikunto, (2012 : 177) ada dua jenis tes, yaitu tes subjektif dan objektif.

Tes Subjektif adalah sejenis tes kemajuan belajar yang memerlukan jawaban yang bersifat pembahasan atau uraian kata-kata. Ciri-ciri pertanyaannyadidahului dengan kata-kata seperti; uraikan, jelaskan, mengapa, bagaimana, dibandingkan, simpulkan, dan sebagainya.

Kelebihan Tes Subjektif

- a) Mudah disiapkan dan disusun.
- b) Tidak memberi banyak kesempatan untuk berspekulasi atau untung-untungan.

- c) Mendorong siswa untuk mengemukakan pendapat serta menyusun dalam bentuk kalimat yang bagus.
- d) Memberi kesempatan kepada siswa untuk mengutarakan dengan gaya bahasa dan cara sendiri.
- e) Dapat diketahui sejauh mana siswa mendalami sesuatu masalah yang ditekankan.

Kelemahan Tes Subjektif

- a) Kadar validitas dan realibilitas rendah karena sukar diketahui segi-segi mana dari pengetahuan siswa yang betul-betul telah dikuasai.
- b) Kurang representatif dalam hal mewakili seluruh bahan pelajaran yang akan dites karena soalnya hanya beberapa saja (terbatas).
- c) Cara memeriksanya banyak dipengaruhi oleh unsure-unsur subjektif.
- d) Pemeriksaannya lebih sulit sebab membutuhkan pertimbangan individual lebih banyak dari penilai.
- e) Waktu untuk koreksinya lama dan tidak dapat diwakilkan kepada orang lain.

2. Tes Objektif

Tes Objektif adalah tes yang dalam pemeriksaannya dapat dilakukan secara objektif. Hal ini memang dimaksudkan untuk mengatasi kelemahan-kelemahan dari tes bentuk esai. Dalam penggunaan tes objektif ini jumlah soal yang diajukan jauh lebih banyak daripada tes esai. Kadang-kadang untuk tes yang berlangsung selama 60 menit dapat diberikan 30-40 buah soal.

Kelebihan Tes Objektif

- 1) Mengandung lebih banyak segi-segi positif.
- 2) Lebih mudah dan lebih cepat cara memeriksanya karena dapat menggunakan kunci tes bahkan alat-alat hasil kemajuan teknologi.
- 3) Memeriksanya dapat diserahkan kepada orang lain.
- 4) Dalam pemeriksaan tidak ada unsure subjektif yang mempengaruhi.

Kelemahan Tes Objektif

- 1) Persiapan untuk menyusun jauh lebih sulit daripada tes esai karena soalnya banyak dan harus teliti untuk menghindari kelemahan-kelemahan yang lain.
- 2) Soal-soal cenderung untuk mengungkapkan ingatan dan daya pengenalan kembali saja.
- 3) Banyak kesempatan untuk main untung-untungan.
- 4) Kerja sama antara siswa pada saat mengerjakan soal.

2.5 Pengaruh Model Pembelajaran Index Card Match Terhadap Hasil Belajar

Masalah yang sering muncul saat ini dalam dunia pendidikan adalah cara belajar siswa dan cara mengajar guru. Seperti yang diketahui saat ini dalam kegiatan belajar mengajar seorang guru dalam penyampaian materi identik dengan menggunakan model konvensional. Sehingga pembelajaran tersebut monoton dan menyebabkan siswa merasa jenuh, tidak fokus dan tidak adanya rasa ingin tahu atas apa yang sedang dipelajari dan akhirnya materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru tidak dapat diterima oleh siswa dengan baik dan berdampak pada hasil belajar siswa. Untuk itu guru harus mencari solusi untuk memperbaiki cara belajar mengajar, bagaimana cara untuk berkomunikasi dengan siswa, bagaimana guru dapat membuka wawasan berfikir yang beragam dari seluruh siswa, sehingga siswa mendapat makna pembelajarannya dan dapat memahami apa yang sedang dipelajarinya. Dalam pembelajaran cooperative learning adanya strategi pengajaran yang dirancang untuk mendidik kerjasama antara siswa dan meningkatkan tanggung jawab dan kemandirian dalam diri masing-masing dengan apa yang telah dipelajari.

Pendapat Jhon Travers dalam Suprijono, (2010:9): “kegiatan belajar memecahkan masalah merupakan tipe kegiatan belajar didalam usaha mengembangkan kemampuan berfikir, berfikir adalah aktifitas kognitif tingkat tinggi, berfikir melibatkan asimilasi dan akomodasi berbagai pengetahuan dan struktur atau skema kognitif atau skema kognitif yang dimiliki peserta didik untuk memecahkan persoalan, dalam kegiatan belajar memecahkan masalah peserta didik terlibat dalam berbagai tugas, penentuan tujuan yang ingin dicapai dan kegiatan untuk melaksanakan tugas”.

Salah satu model pembelajaran yang terdapat dalam cooperative learning adalah yang mampu meningkatkan keaktifan dan pemahaman siswa adalah model pembelajaran index card match. dimana model pembelajaran index card match ini selain memberikan suasana yang menyenangkan, siswa dituntut bekerjasama dan dapat meningkatkan tanggung jawab dan kemandirian dalam diri mereka masing-masing dan dapat saling membantu antara satu dengan lain dalam meningkatkan kemampuan belajar dan menghasilkan hasil belajar yang optimal. Yaitu dengan proses pembelajaran dimana siswa dapat melemparkan pertanyaan dan yang lainnya menyelesaikan atau menjawab pertanyaan tersebut.

2.6 Penelitian yang Relevan

Harlita (2017) melakukan penelitian “Pengaruh Model Pembelajaran Index Card Match Terhadap Hasil Belajar Akutansi Siswa Kelas XI SMA Katolik 2 Kabanjahe T.P 2016/2017. Dari hasil penelitian terlihat bahwa hasil belajar siswa yang menggunakan model *Index Card Match* mengalami peningkatan yang dilihat dari hasil uji t test diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 4,3767, sedangkan t_{tabel} 1,6692 pada tingkat kepercayaan 95% dan $\alpha = 0,05$ sehingga $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($4,3767 > 1,6692$) artinya H_0 ditolak H_a diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil belajar akutansi yang diajar dengan model pembelajaran *index card match* lebih tinggi secara signifikan daripada hasil belajar akutansi pada materi persamaan akutansi yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran konvensional pada siswa kelas XI IPS di SMA Katolik 2 Kabanjahe T.P 2016/2017.

Elpiani Sinamo (2016) melakukan penelitian “Pengaruh Model Pembelajaran Index Card Match Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Kewirausahaan Kelas X SMK Swasta Jaya Krama Beringin T.P 2015/2016”. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, maka ditarik kesimpulan bahwa model pembelajaran Index Card Match dapat meningkatkan hasil belajar kewirausahaan hal dibuktikan dengan hasil *uji t* dimana *t hitung* = 2,7004 . hasil perhitungan interpolasi diperoleh nilai *t tabel* = 1,996. Dengan demikian diperoleh *t hitung* > *t tabel* yaitu $2,7004 > 1,996$, sehingga H_a diterima H_o ditolak.

Siti Zubaidah (2014) “Pengaruh Model Pembelajaran Index Card Match Terhadap Hasil Belajar Mengelola Sistem Kearsipan SMK Swasta Nur Azizi Tanjung Morawa T.P 2012/2014. Dari hasil penelitian terlihat bahwa hasil belajar siswa yang menggunakan model *Index Card Match* meningkat. Hasil analisis data yang diperoleh adalah pengaruh positif signifikan Model Pembelajaran *Index Card Match* terhadap hasil belajar mengelola kearsipan SMK Nur Azizi Tanjung Morawa T.P 2012/2014, uji hipotesis menunjukkan bahwa *t hitung* > *t tabel* yaitu $12,043 > 1,991$ pada tariff signifikan 95% dan $\alpha = 0,05$

2.3 Kerangka Berpikir

Belajar merupakan salah satu proses untuk menghasilkan penyesuaian tingkah laku dan mendapatkan pengetahuan atau suatu kegiatan yang dilakukan seseorang atau peserta didik untuk mengembangkan kemampuan yang

dimilikinya, dan belajar adalah mengenai, membaca, meniru, mencoba sesuatu, mendengar dan mengikuti arah tertentu.

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh setelah melalui kegiatan belajar. Dan hasil belajar juga merupakan output dari proses pembelajaran sehingga dapat dijadikan tolak ukur evaluasi pelaksanaan pembelajaran. Hasil belajar menunjukkan pada perubahan struktur pengetahuan individu sebagai hasil dari kegiatan belajar mengajar. Oleh karena itu, guru harus mempunyai cara atau metode yang tepat dalam mengajar. Guru sebagai fasilitator berperan sebagai pengelola yang mengarahkan kegiatan siswa sehingga siswa mau untuk belajar.

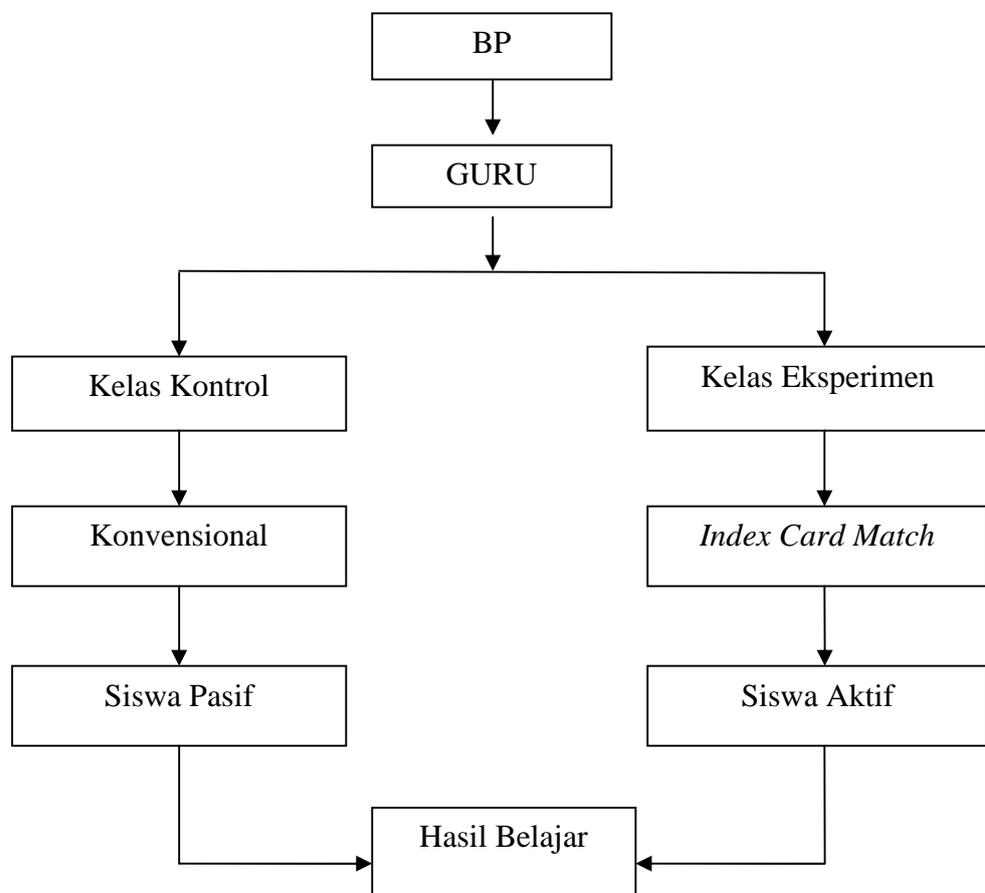
Dalam pembelajaran IPS diperlukan pemahaman konsep-konsep yang ada pada tiap-tiap materi pembelajaran, sehingga guru sebagai perancang pembelajaran harus dapat menyajikan materi pembelajaran IPS yang dapat menarik perhatian siswa dan siswa dapat termotivasi untuk mempelajarinya. Untuk itu perlu diterapkan model pembelajaran yang bervariasi untuk menumbuhkan semangat dan aktivitas siswa dan siswa tidak pasif dalam kegiatan pembelajaran. Namun kenyataannya guru masih banyak kegiatan pembelajaran yang berpusat pada guru tanpa memberi kesempatan bagi siswa untuk berkembang secara mandiri dan sering kali guru menggunakan metode konvensional kegiatan belajar mengajar.

Metode pembelajaran konvensional merupakan metode yang biasa atau umum digunakan dalam proses belajar mengajar antara lain dengan metode ceramah, Tanya jawab, dan pemberian tugas. Dalam kegiatan pembelajaran guru yang dominan berperan atau berpusat pada guru dan siswa hanya diam atau pasif

serta hanya menerima informasi dan materi pelajaran yang disampaikan oleh guru. Sehingga hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS dengan metode konvensional kurang memuaskan atau menunjukkan hasil belajar yang rendah.

Model pembelajaran *Index Card Match* atau mencari pasangan kartu merupakan salah satu alternative yang dapat diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar. Penerapan strategi ini dimulai dari teknik yaitu siswa disuruh mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban/soal sebelum batas waktunya, siswa yang dapat mencocokkan kartunya diberi poin. Dengan menggunakan model ini tentunya banyak hal yang dapat dilakukan atau terjalin dalam kegiatan pembelajaran yaitu kegiatan belajar mengajar tidak searah atau terpusat melainkan ada interaksi antara guru dengan siswa dan siswa dengan siswa. Karena model memiliki kelebihan yaitu materi yang disampaikan menarik perhatian siswa, dapat menumbuhkan kegembiraan, kreativitas dan semangat belajar siswa.

Dari uraian di atas diduga hasil belajar IPS yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran *Index Card Match* lebih tinggi dari metode konvensional. Hal tersebut dapat dilihat melalui gambar 2.1

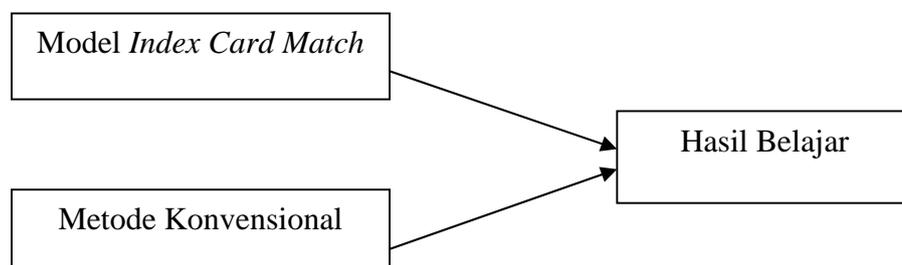


Gambar 2.1 Kerangka Berfikir
(Sumber: Oleh Penulis)

2.4 Paradigma Penelitian

Pada rumusan masalah memuat dua variabel yaitu variabel bebas dinyatakan dengan (X) dan satu variabel dinyatakan dengan (Y). Dalam hal ini

peneliti ingin mengetahui dan membandingkan model pembelajaran *Index Card Match* adalah (X) dan metode konvensional (X), variabel terikatnya (Y) adalah Hasil belajar ekonomi. Agar lebih jelasnya hubungan variabel bebas dengan variabel terikat akan digambarkan dalam bentuk kerangka konsep paradigma penelitian sesuai dengan rumusan masalah secara spesifik.



Gambar 2.2 Paradigma Penelitian
(Sumber: Oleh Penulis)

Keterangan:

- x_1 Berpengaruh terhadap Y
- x_2 Berpengaruh terhadap Y
- x_1 dan x_2 Berpengaruh terhadap Y

2.5 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka teori dan kerangka berpikir di atas, maka hipotesis penelitian sebagai berikut:

1. Ada Pengaruh Positif Model pembelajaran *Index Card Match* terhadap Hasil Belajar siswa kelas VIII SMP HKBP Padang Bulan Medan Tahun Ajaran 2018/2019”.

2. Tidak ada Pengaruh Positif Model pembelajaran Index Card Match terhadap Hasil Belajar siswa kelas VIII SMP HKBP Padang Bulan Medan Tahun Ajaran 2018/2019”.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Lokasi Waktu Penelitian

Untuk mendapatkan data yang diinginkan, penelitian ini dilaksanakan di Kelas VIII SMP HKBP Padang Bulan Medan yang terletak di Jalan Jamin Ginting Padang Bulan Medan, Penelitian ini diadakan pada tahun ajaran 2018/2019.

3.2 Populasi dan Sampel Penelitian

3.2.1 Populasi

Arikunto (2010: 73) menyatakan bahwa “Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Apabila seseorang ingin meneliti semua elemen yang ada dalam wilayah penelitian, maka penelitiannya merupakan penelitian populasi. Studi atau penelitiannya juga disebut studi populasi atau studi sensus”.

Adapun populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMP HKBP Padang Bulan Medan Tahun Ajaran 2018/2019 yang 40 siswa yang terdiri dari 2 kelas. Kelas VIII A 20 Siswa dan kelas VIII B 20 Siswa.

3.2.2 Sampel

Sampel dalam penelitian ini ada dua kelas, sebagai kelas Eksperimen VIII A dengan jumlah siswa 20 orang, dan kelas Kontrol VIII B dengan jumlah siswa 20 orang. Sehingga jumlah sampel 40 orang. Untuk lebih mengenai jumlah sampel dari penelitian dapat dilihat dari tabel berikut ini:

Tabel 3.2 Sampel Penelitian

No	Kelompok Penelitian	Kelas	(Orang)
1	Kelas <i>Kontrol</i>	VIII-A	20
2	Kelas <i>Eksperimen</i>	VIII-B	20
Jumlah			40

Sumber: Diolah oleh penulis

3.3 Variabel Penelitian dan Defenisi Operasional

3.3.1 Variabel Penelitian

Variabel Penelitian ini terdiri dari dua jenis yaitu:

- a. Variabel Bebas (*Independent Variabel*), adalah model pembelajaran

Index Card Match (X)

Variabel Bebas (*Independent Variabel*), adalah metode pembelajaran

konvensional (X)

- b. Variabel Terikat (*Dependent Variabel*), adalah hasil belajar IPS (Y)

3.3.2 Defenisi Operasional

1. Model pembelajaran *Index Card Match* adalah model Pembelajaran yang digunakan oleh tenaga pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan tujuan agar siswa berperan aktif dan kreatif dalam mengulang materi pembelajaran yang telah dipelajari. Model pembelajaran ini efektif untuk melatih siswa dalam hal kemampuan terhadap teman sekelasnya dalam proses pembelajaran dan memberikan

kesempatan pada peserta didik untuk berpasangan dalam memainkan kuis kepada teman sekelasnya.

2. Metode Pembelajaran konvensional adalah suatu metode pembelajaran yang cenderung berpusat pada guru sangat dominan dalam pembelajaran dan siswa pasif dalam kegiatan belajar mengajar.
3. Hasil belajar adalah hasil yang diperoleh dari evaluasi yang mengukur kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah siswa menerima ilmu pengetahuan yang disampaikan guru. Hasil belajar diamati dan diukur berbentuk perubahan pengetahuan, tingkah laku, sikap, dan keterampilan setelah mengikuti kegiatan belajar mengajar dan diperoleh dalam bentuk angka.

3.4 Jenis Penelitian

Jenis penelitian adalah penelitian eksperimen dengan tujuan untuk melihat peningkatan hasil belajar siswa terhadap Mata Pelajaran IPS Pada Kelas VIII SMP HKBP Jln Jamin Ginting Padang Bulan Medan.

3.4.1 Rancangan Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian yang membandingkan kelas Eksperimen dan kelas Kontrol yang memberikan perlakuan yang berbeda. Pada kelas eksperimen diberikan perlakuan model *Index Card Match*, sedangkan kelas kontrol diberikan perlakuan dengan metode konvensional. Rancangan penelitian ini menggunakan *pre test dan post test*.

Dengan demikian rancangan penelitian dapat digambarkan sebagai berikut:

Tabel 3.3
Rancangan Penelitian

<i>Sampel</i>	<i>Pre Test</i>	<i>Perlakuan</i>	<i>Pos Test</i>
<i>Eksperimen</i>	T₁	P₁	T₂
<i>Kontrol</i>	T₁	P₂	T₂

Sumber: Diolah oleh penulis

Keterangan:

T₁: Pemberian Pre Test

T₂: Pemberian Pos Test

P₁: Perlakuan dengan model pembelajaran *Index Card Match*

P₂: Perlakuan dengan menerapkan metode konvensional

3.5 Instrumen Penelitian

Instrument atau alat penelitian data dalam penelitian ini adalah tes berupa berupa pilihan ganda dengan 10 soal pretest dalam waktu 40 menit dan soal 10 posttest dalam waktu 40 menit. Tes yang diberikan merupakan tes baku yang diikuti penulis dari buku panduan guru sesuai dengan materi yang diajarkan sehingga validitas dan reliabilitas telah teruji.

Tabel 3.4
Kisi-kisi Tes Hasil Belajar Pada Materi Pokok Kelangkaan dan Kebutuhan Sumber daya Manusia

No	Materi	Aspek yang diukur				Jumlah
		Ingatan (C1)	Pemahaman (C2)	Aplikasi (C3)	Analisis (C4)	Jumlah
1	Kelangkaan dan	1,3,16,	2,4,	5,7,9	6,8	10
2	Kebutuhan sumber daya manusia	10,11,14	13,18	20,15,12	17,19	10
Jumlah Soal						

Sumber: diolah oleh penulis

Keterangan : C1 : Pengetahuan

C3 : Aplikasi

C2 : Pemahaman

C4 : Menganalisa

3.6 Teknik Pengumpulan Data

Data yang diperlukan dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa sebelum dan sesudah melakukan pengajaran. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah tes hasil belajar. Tes tersebut dilakukan sebelum (pretes) dan setelah (post tes) diberi perlakuan pembelajaran kepada siswa dengan cara sebagai berikut:

1. Observasi

Yaitu mengadakan pengamatan kepada objek yang diteliti dengan cara melihat langsung kepada objek penelitian

2. Tes

- a) Pre tes, dilakukan sebelum mengadakan proses pembelajaran yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa tentang materi pelajaran tersebut. Tes ini dilakukan pada kelas kontrol dan kelas eksperimen.
- b) Pos tes, dilaksanakan setelah materi pelajaran diberikan yang bertujuan untuk mengetahui sampai dimana hasil pengajaran yang telah dilaksanakan. Tes ini dilakukan terhadap kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengetahui baik atau buruknya tes maka dapat dilakukan beberapa tahap pengujian ini dilakukan di SMP HKBP Padang Bulan Medan T.A 2018/2019

3.7 Prosedur Penelitian

Tahapan-tahapan dalam penelitian ini :

1. Tahapan Awal

Pada awal ini hal-hal yang dilakukan adalah:

- a. Memberi informasi kepada pihak sekolah SMP Swasta HKBP Padang Bulan Medan perihal kegiatan ini.
- b. Membuat jadwal penelitian.
- c. Menyusun RPP
- d. Menyiapkan alat pengumpulan data berupa *Pre test dan Post test*.

2. Tahap pelaksanaan

a. Kelas kontrol

- 1) Memberikan Pre-test pada siswa yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan siswa sebelum pembelajaran.
- 2) Memberikan materi dengan menggunakan metode ceramah dan divariasikan dengan metode lain seperti diskusi dan latihan soal.
- 3) Memberikan Post-test pada siswa yang bertujuan untuk mengukur hasil belajar hasil belajar siswa setelah pembelajaran.

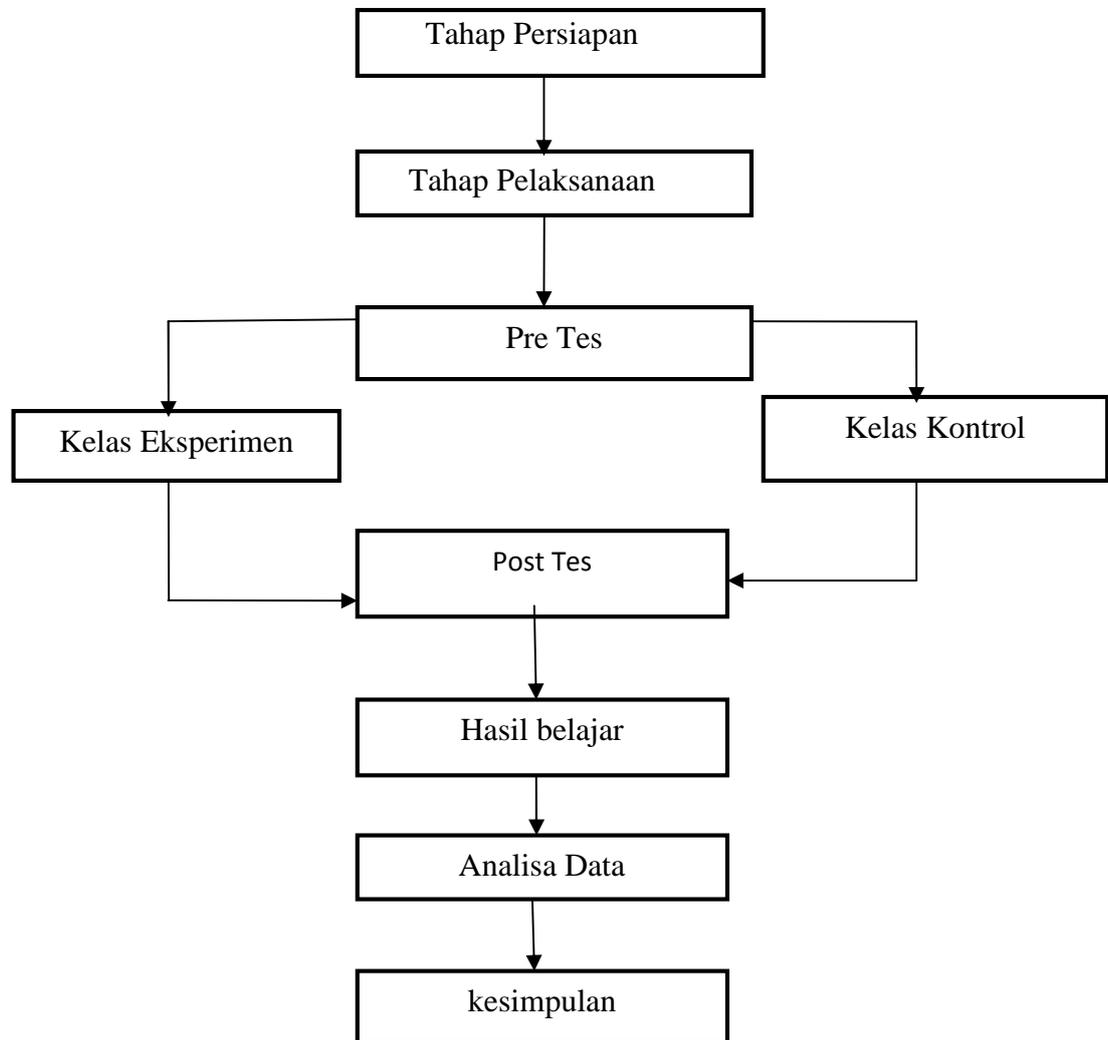
b. Kelas Eksperimen

- 1) Memberikan Pre-test pada siswa yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan siswa sebelum pembelajaran.
- 2) Memberikan materi dengan menggunakan model *Index Card Match*.
- 3) Memberikan Post-test pada siswa yang bertujuan untuk mengukur hasil belajar hasil belajar siswa setelah pembelajaran.

3. Tahap Akhir

- a. Pengumpulan data siswa
- b. Menganalisis data siswa.
- c. Menarik kesimpulan.

Prosedur Penelitian adalah sebagai berikut:



Gambar 3.1 Prosedur Penelitian

Sumber : diolah oleh penulis

3.8 Teknik Analisis Data

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis terlebih dahulu dilakukan uji persyaratan analisis data dalam hal ini dihitung uji normalitas dan uji homogenitas data. Adapun langkah-langkah yang digunakan adalah sebagai berikut:

3.8.1 Menghitung Mean dan Standar Deviasi dari Pre tes dan Post tes

Untuk menghitung mean dan standar deviasi skor tes awal dan akhir pembelajaran pada kedua kelompok eksperimen dan kontrol, digunakan rumus:

- a) Menentukan nilai rata-rata (mean)

$$\bar{X} = \frac{\sum x_i}{n}$$

(Sudjana, 2016:67)

Keterangan:

\bar{X} = rerata skor

n = jumlah sampel

$\sum x_i$ = jumlah skor

- b) Sedangkan menentukan standar deviasi atau simpangan baku menggunakan rumus:

$$s = \frac{\sqrt{n \sum x_i^2 - (\sum x)^2}}{n(n-1)}$$

(Sudjana 2016 :95)

Keterangan:

s^2 = *Varian*

s = *Simpangan baku*

x_i = Nilai x ke-i

\bar{X} = Rata-rata

N = Ukuran Sampel

3.8.2 Uji Normalitas

Uji normalitas diadakan untuk mengetahui normal tidaknya data penelitian tiap variabel penelitian, uji yang dipakai adalah uji liliefors. Menurut Sudjana (2016:466) langkah-langkah yang digunakan sebagai berikut:

1. Pengamatan data $X_1, X_2, X_3, \dots, X_n$ dijadikan bilangan baku $Z_1, Z_2, Z_3, \dots, Z_n$ Dengan menggunakan rumus $Z_1 = \frac{X_1 - \bar{X}}{S}$

$$Z_2, Z_3, \dots, Z_n \text{ Dengan menggunakan rumus } Z_1 = \frac{X_1 - \bar{X}}{S}$$

Dengan :

\bar{X} = rata – rata sampel

S = simpangan baku sampel

2. Untuk setiap bilangan baku menggunakan daftar distribusi normal baku, kemudian dihitung peluang $F(z_i) = P(Z \leq z_i)$
3. Selanjutnya dihitung proporsi $z_1, z_2, z_3, \dots, z_n$ yang lebih kecil atau sama dengan z_1 . Jika proporsi ini dinyatakan oleh $S(z_i)$, Maka:

$$S(z_i) = \frac{\text{banyaknya } z_1, z_2, z_3, \dots, z_n \leq z_i}{n}$$

n

4. Menghitung selisih $F(z_i) - S(z_i)$ kemudian tentukan harga mutlaknya.
5. Mengambil harga yang paling besar diantara harga-harga mutlak selisih tersebut. Dengan harga tersebut adalah L_0 dan nilai kritis L yang diambil dari daftar uji liliefors dengan taraf nyata 0,05 (5%)

Kriteria Pengujian :

1. Jika $L_0 < L_{tabel}$ maka data berdistribusi normal
2. Jika $L_0 > L_{tabel}$ maka data tidak berdistribusi normal

3.8.3 Uji Homogenitas

Pemeriksaan uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah sampel yang diambil varians-varians homogen atau tidak, Uji homogenitas varians menggunakan uji F dengan rumus yaitu

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

(Sudjana,2016:250)

Untuk menguji apakah kedua varians tersebut homogen atau tidak maka $F_{hitung} > F_{tabel}$ yang berarti kedua kelompok mempunyai varian yang berbeda. Dimana F_{tabel} didapat dari daftar distribusi F dengan $\alpha = 0,05\%$. Disini α adalah taraf nyata untuk pengujian.

3.8.4 Pengujian Hipotesis

Setelah kedua data memiliki varians yang homogen. Selanjutnya dilakukan pengujian hipotesis dengan menggunakan Uji-t dilakukan untuk melihat ada tidaknya perbedaan yang berarti (signifikan pada taraf tertentu) dari kedua variabel yang diteliti. Rumus Uji-t yang akan digunakan seperti dibawah ini.

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{s \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

dengan :
$$S^2 = \frac{(n_1-1)S_1^2 + (n_2-1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2}$$

(Sudjana, 2016:239)

Keterangan:

t = harga rata-rata perhitungan

X_1 = nilai rata-rata belajar ips siswa kelompok eksperimen

X_2 = nilai rata-rata belajar ips siswa Kelompok control

S_1^2 = varians nilai hasil belajar ips kelompok eksperimen

S_2^2 = varians nilai hasil belajar ips kelompok control

n_1 = jumlah sampel kelas eksperimen

n_2 = jumlah sampel kelas kontrol

Berdasarkan hipotesis penelitian dirumuskan stastistik yaitu:

$$H_0: \mu_1 = \mu_2$$

$$H_a: \mu_1 \neq \mu_2$$

Dimana :

μ_1 : Rata-rata hasil belajar dengan menggunakan metode pembelajaran *Index*

Card Match

μ_2 : Rata-rata hasil belajar dengan menggunakan metode Konvensional.

Dengan Kriteria Pengujian yaitu:

- 1) Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_a diterima H_0 ditolak, maka hasil belajar IPS dengan menggunakan model *Index Card Match* lebih tinggi dibanding dengan metode konvensional pada siswa SMP HKBP Padang Bulan Medan Tahun Ajaran 2018/2019.
- 2) Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_a diterima H_0 ditolak, maka hasil belajar IPS dengan menggunakan model *Index Card Match* lebih tinggi dibanding dengan metode konvensional pada siswa SMP HKBP Padang Bulan Medan Tahun Ajaran 2018/2019.