

BAB II

KAJIAN TEORITIS

2.1. Kajian Teoretis

2.1.1. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah nilai atau skor yang di peroleh siswa melalui tes setelah proses pembelajaran. Hasil yang diperoleh siswa tentunya berbeda antara satu dengan yang lainnya. Hal ini disebabkan oleh kemampuan yang dimiliki siswa tersebut, untuk mendapatkan hasil belajar yang baik di pengaruhi banyak faktor, seperti aktivitas, minat, motivasi, metode, media, strategi dan lain-lainya.

Hamalik (2010:23) menegaskan bahwa “hasil belajar tampak sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa, yang dapat diamati dan diukur dalam perubahan pengetahuan, sikap, dan keterampilan”. Perubahan dapat diartikan terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dibandingkan dengan sebelumnya, misalnya dari tidak tabu menjadi tabu, sikap tidak sopan menjadi sopan dan sebagainya.

Selanjutnya Sudjana dalam Kunandar, (2008:276) bahwa “hasil belajar adalah suatu akibat dari proses belajar dengan menggunakan alat pengukuran, yaitu berupa tes yang disusun secara terencana, baik tes tertulis, tes lisan, maupun tes perbuatan”. Pendapat lain dikemukakan oleh Fudyartanto (2002:38) bahwa “hasil belajar adalah penguasaan sejumlah pengetahuan dan sejumlah keterampilan baru dan sesuatu sikap baru, ataupun memperkuat sesuatu yang telah dikuasai sebelumnya, termasuk pemahaman dan penguasaan nilai-nilai”.

Dari pengertian di atas, hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah mereka memperoleh pengalaman belajarnya. Proses penilaian terhadap hasil belajar dapat memberikan informasi kepada guru tentang kemajuan siswa dalam upaya mencapai tujuan-tujuan belajarnya melalui kegiatan belajar. Selanjutnya dari informasi tersebut guru dapat menyusun dan membina kegiatan-kegiatan siswa lebih lanjut, baik keseluruhan kelas maupun individu. Hasil belajar merupakan hasil akhir pengambilan keputusan mengenai tinggi rendahnya nilai yang diperoleh siswa selama mengikuti proses pembelajaran. Hasil belajar dikatakan tinggi apabila tingkat kemampuan siswa bertambah dari hasil sebelumnya. Hasil sering dipergunakan dalam arti yang sangat luas yakni untuk bermacam-macam aturan terhadap, apa yang telah dicapai oleh murid, misalnya ulangan harian, tugas-tugas pekerjaan rumah, tes lisan yang dilakukan selama pelajaran berlangsung, tes akhir semester dan sebagainya.

Dalam penelitian ini, hasil belajar yang dimaksud adalah hasil tes tertulis yaitu berupa tes ulangan harian. Untuk mengetahui baik atau tidaknya hasil belajar, dapat dilakukan melalui tes hasil belajar. Muhibbinsyah (2003:30) menjelaskan bahwa "tes hasil belajar adalah alat ukur yang digunakan untuk menentukan taraf keberhasilan sebuah proses pembelajaran atau untuk menentukan taraf keberhasilan sebuah program pembelajaran.

Salah satu penilaian keberhasilan proses kegiatan belajar mengajar diukur dari hasil belajar yang dicapai siswa. Penilaian kompetensi hasil belajar siswa dikelompokkan menjadi tiga ranah, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Ketiga ranah ini tidak dapat dipisahkan satu sama lain secara eksplisit.

Ranah kognitif berhubungan dengan kemampuan berpikir, termasuk di dalamnya kemampuan menghafal, memahami, menerapkan, menganalisis, mensintesis, dan mengevaluasi.

Ranah afektif mencakup watak perilaku seperti perasaan, jawaban, nilai, pengorganisasian dan internalisasi nilai.

Ranah psikomotor adalah ranah yang berhubungan dalam bentuk keterampilan dan kemampuan seseorang untuk bertindak, seperti bergerak, memanipulasi, mengkomunikasikan dan menciptakan.

Benjamin S. Bloom (Muhibbinsyah, 2003) menyebutkan enam jenis perilaku ranah kognitif, sebagai berikut:

- a. Pengetahuan, mencapai kemampuan ingatan tentang hal yang telah dipelajari dan tersimpan dalam ingatan. Pengetahuan itu berkenaan dengan fakta, peristiwa, pengertian kaidah, teori, prinsip, atau metode.
- b. Pemahaman, mencakup kemampuan menangkap arti dan makna tentang hal yang dipelajari.
- c. Penerapan, mencakup kemampuan menerapkan metode dan kaidah untuk menghadapi masalah yang nyata dan baru. Misalnya, menggunakan prinsip.
- d. Analisis, mencakup kemampuan merinci suatu kesatuan ke dalam bagian-bagian sehingga struktur keseluruhan dapat dipahami dengan baik. Misalnya mengurangi masalah menjadi bagian yang telah kecil.
- e. Sintesis, mencakup kemampuan membentuk suatu pola baru. Misalnya kemampuan menyusun suatu program.
- f. Evaluasi, mencakup kemampuan membentuk pendapat tentang beberapa hal berdasarkan kriteria tertentu. misalnya, kemampuan menilai hasil ulangan.

Dalam proses belajar mengajar, hasil belajar yang dicapai siswa penting diketahui oleh guru, untuk mengevaluasi proses kegiatan belajar mengajar yang telah dilaksanakan.

Beberapa manfaat hasil belajar yaitu:

1. Mengetahui tingkat ketercapaian Kompetensi dasar.
2. Menegetahui pertumbuhan dan perkembangan
3. Mendiagnosis kesulitan belajar peserta didik
4. Mendorong peserta didik berlatih
5. Mendorong pendidik untuk mengajar dan mendidik lebih baik
6. Mengetahui keberhasilan sekolah sehingga mendorong sekolah untuk berkarya lebih terfokus dan terarah.

Berdasarkan pengertian hasil belajar di atas, disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Kemampuan-kemampuan tersebut mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar dapat dilihat melalui kegiatan evaluasi yang bertujuan untuk mendapatkan data pembuktian yang akan menunjukkan tingkat kemampuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Hasil belajar yang diteliti dalam penelitian ini adalah hasil belajar kognitif PPKn yang mencakup tiga tingkatan yaitu pengetahuan, pemahaman, dan penerapan. Instrumen yang digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa pada aspek kognitif adalah tes.

2.1.2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Belajar

Setiap siswa tidaklah sama tingkat prestasi dan cara belajarnya, serta hasil yang diperolehnya. Sekalipun siswa tersebut menggunakan cara yang sama dalam belajarnya. Perubahan belajar sangat bersifat kompleks, karena merupakan suatu proses yang dipengaruhi oleh atau ditentukan oleh banyak faktor dan meliputi berbagai aspek.

Menurut Slameto dalam bukunya, Belajar dan Faktor yang mempengaruhinya (2003,54-72) "Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar banyak jenisnya, tetapi dapat digolongkan menjadi dua golongan saja, yaitu faktor intern dan faktor ekstern". Faktor intern adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar, sedangkan faktor ekstern adalah faktor yang ada diluar individu.

Menurut Purwanto (2003:164) mengemukakan ada dua macam faktor-faktor yang mempengaruhi berhasil atau tidak berhasilnya belajar siswa, yaitu:

1. Faktor individual, yaitu faktor yang ada pada diri siswa, meliputi:
 - a. Kematangan/ pertumbuhan.
 - b. Kecerdasan /intelegensi.
 - c. Latihan dan ulangan
 - d. Motivasi
 - e. Faktor pribadi
2. Faktor sosial, yaitu faktor yang berada diluar individu siswa meliputi :
 - a. Keluarga
 - b. Guru dan cara mengajar
 - c. Alat-alat pelajaran
 - d. Lingkungan dan kesempatan
 - e. Motivasi sosial

2.1.3. Aktivitas Belajar

Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran akan menyebabkan interaksi yang tinggi antara guru dengan siswa ataupun dengan siswa itu sendiri. Hal ini akan mengakibatkan suasana kelas menjadi segar dan kondusif, dimana masing-masing siswa dapat melibatkan kemampuannya semaksimal mungkin. Aktivitas yang timbul dari siswa akan mengakibatkan pula terbentuknya pengetahuan dan keterampilan yang akan mengarah pada peningkatan prestasi.

Aktivitas belajar merupakan suatu kegiatan yang dilakukan untuk menghasilkan perubahan pengetahuan-pengetahuan, nilai-nilai sikap, dan keterampilan pada siswa sebagai latihan yang dilaksanakan secara sengaja.

Aktivitas belajar merupakan segala kegiatan yang dilakukan dalam proses interaksi (guru dan siswa) dalam rangka mencapai tujuan belajar. Aktivitas yang dimaksudkan di sini penekanannya adalah pada siswa, sebab dengan adanya aktivitas siswa dalam proses pembelajaran terciptalah situasi belajar aktif, seperti yang dikemukakan oleh Natawijaya dalam Depdiknas (2005 : 31), “belajar aktif adalah suatu sistem belajar mengajar yang menekankan keaktifan siswa secara fisik, mental intelektual dan emosional guna memperoleh hasil belajar berupa perpaduan antara aspek kognitif, afektif dan psikomotor”.

Keaktifan siswa selama proses belajar mengajar merupakan salah satu indikator adanya keinginan atau motivasi siswa untuk belajar. “Siswa dikatakan memiliki keaktifan apabila ditemukan ciri-ciri perilaku seperti : sering bertanya kepada guru atau siswa lain, mau mengerjakan tugas yang diberikan guru, mampu menjawab pertanyaan, senang diberi tugas belajar, dan lain sebagainya”. (Rosalia, 2005:4).

Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran akan menyebabkan interaksi yang tinggi antara guru dengan siswa ataupun dengan siswa itu sendiri. Hal ini akan mengakibatkan suasana kelas menjadi segar dan kondusif, dimana masing-masing siswa dapat melibatkan kemampuannya semaksimal mungkin. Aktivitas yang timbul dari siswa akan mengakibatkan pula terbentuknya pengetahuan dan keterampilan yang akan mengarah pada peningkatan prestasi.

2.1.4. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Aktivitas Belajar

Menurut Jessica (2009:1-2) faktor-faktor yang mempengaruhi aktivitas belajar, yaitu:

1. Faktor Internal (dari dalam individu yang belajar).

Faktor yang mempengaruhi kegiatan belajar ini lebih ditekankan pada faktor dari dalam individu yang belajar. Adapun faktor yang mempengaruhi kegiatan tersebut adalah faktor psikologis, antara lain yaitu : motivasi, perhatian, pengamatan, tanggapan dan lain sebagainya.

2. Faktor Eksternal (dari luar individu yang belajar).

Pencapaian tujuan belajar perlu diciptakan adanya sistem lingkungan belajar yang kondusif. Hal ini akan berkaitan dengan faktor dari luar siswa. Adapun faktor yang mempengaruhi adalah mendapatkan pengetahuan, penanaman konsep dan keterampilan, dan pembentukan sikap.

2.1.5. Teori Belajar Konstruktivisme

Belajar dalam arti umum adalah upaya untuk memperoleh suatu ilmu dimana belajar untuk memperoleh pengetahuan, pemahaman, atau penguasaan sesuatu melalui pengalaman atau studi. Pengertian belajar sekarang lebih dipahami sebagai perubahan perilaku akibat dari pengalaman dan berlangsung relatif lama.

Menurut Benyamin S. Bloom (Muhibbinsayah, 2003) dinyatakan bahwa belajar bertujuan untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang meliputi ranah kognitif (pengetahuan), afektif (sikap) dan psikomotor (keterampilan). Perubahan tingkah laku tersebut merupakan hasil dari aktivitas belajar berupa respon dalam bentuk reaksi terhadap kondisi lingkungan belajar.

Menurut Ausubel (Yanti,2008), pengalaman belajar baru akan masuk ke dalam memori jangka panjang dan akan menjadi pengetahuan baru apabila memiliki makna. Pengalaman belajar adalah interaksi antara subjek belajar dengan objek belajar, misalnya peserta didik mengerjakan tugas membaca, melakukan pemecahan masalah, mengamati suatu gejala dan percobaan.

Salah satu unsur penting dari psikologi pendidikan adalah guru tidak hanya memberikan pengetahuan kepada siswa, tetapi juga harus membantu siswa

untuk membangun pengetahuan di dalam benaknya. Guru membantu proses ini dengan menggunakan strategi pembelajaran yang bermakna dan relevan bagi siswa. Siswa diberikan kesempatan untuk menemukan atau menerapkan sendiri ide-ide untuk belajar. Hal ini sesuai dengan teori konstruktivisme dan Ausubel.

Teori konstruktivisme adalah pendekatan proses belajar mengajar yang menyatakan bahwa siswa harus menemukan sendiri dan mentransformasikan informasi kompleks, mengecek informasi baru dan merevisinya.

Teori belajar konstruktivisme dikemukakan oleh Brook, 1990, Leindhradt, 1993; Brown, 1989, (Yanti,2008), bahwa hakikat dari teori konstruktivisme adalah siswa harus secara individu menemukan dan menerapkan informasi-informasi kompleks ke dalam situasi lain apabila mereka harus menjadikan informasinya itu milik sendiri.

Prinsip konstruktivisme menurut Piaget (Yanti, 2008) yang perlu diperhatikan dalam mengajar, siswa harus mendapat kesempatan untuk menemukan gagasan sendiri, tidak selalu dihadapkan pada pemikiran yang sudah ada. Prinsip konstruktivisme tersebut sesuai dengan teori perkembangan kognitif, Piaget menerangkan proses kognitif dengan istilah asimilasi dan akomodasi. Istilah asimilasi maksudnya adalah informasi yang masuk ke otak, di ubah sampai cocok dengan struktur otak sendiri. Proses akomodasi adalah bahwa struktur sendiri yang menyesuaikan dengan hasil pengamatan.

Teori belajar konstruktivisme menurut Vygotsky (Yanti, 2008) belajar merupakan suatu perkembangan pengertian yaitu spontan dan ilmiah. Spontan adalah pengertian yang diperoleh dari pengalaman sehari-hari sedangkan ilmiah artinya pengertian dari kelas atau dari pelajaran sekolah. Teori Vygotsky

menekankan pada bakat sosiokultural dalam pembelajaran. Menurutnya pembelajaran terjadi saat anak berkerja dalam zona perkembangan promisal. Zona proksimal adalah tingkat perkembangan sedikit di atas tingkat perkembangan seseorang pada saat ini.

Menurut Arifin (Yanti, 2008) teori belajar konstruktivisme adalah:

1. Suatu proses dimana pengetahuan diperoleh dengan cara mengkaitkan informasi baru kepada pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya secara individual.
2. Pengetahuan baru yang beragam tergantung pada bagaimana pengetahuan itu diperoleh.
3. Internalisasi dari suatu pengetahuan terjadi bila seorang menangkap informasi baru, dikaitkan dengan pengetahuan yang lama tidak cocok, terjadi miskonsepsi, suatu kondisi ketidaklarasan.
4. Belajar merupakan konteks sosial yang menstimulasi untuk mendapatkan kejelasan.
5. Berbahasa memberi dorongan orang untuk berpikir.

Dari beberapa pendapat di atas, guru harus dapat mengungkap pengetahuan awal siswa, sehingga proses belajar mengajar yang dilakukan akan mengacu pada karakteristik siswa untuk menentukan suatu strategi pembelajaran yang tepat digunakan. Beberapa strategi pembelajaran PPKn dilakukan mengacu pada pandangan konstruktivisme, yaitu diantaranya *strategi index card match*.

2.1.6. Strategi Pembelajaran *Index Card Match*

Menurut Silberman (2009) *index card match* merupakan cara aktif dan menyenangkan untuk meninjau ulang materi pelajaran. Melalui strategi ini memungkinkan siswa untuk dapat belajar secara mandiri maupun dengan siswa lain. Menurut Juntak Margana (2010) *index card match* merupakan strategi pembelajaran yang menuntut siswa untuk bekerja sama dan dapat meningkatkan rasa tanggung jawab siswa atas apa yang dipelajari dengan cara yang menyenangkan. Sedangkan menurut Suwarno (2010) strategi *index*

card match dikenal juga dengan istilah “mencari pasangan kartu” strategi ini digunakan untuk mengulang materi pembelajaran yang telah diberikan sebelumnya dan berpotensi membuat siswa senang.

Strategi pembelajaran *index card match* adalah metode pembelajaran aktif dan menyenangkan yang cara kerjanya adalah mencari pasangan kartu dimana kartu tersebut berisi kartu soal dan kartu jawaban yang menuntut siswa untuk bekerja sama dalam mencari pasangan kartu. Strategi ini tepat digunakan untuk melibatkan siswa dalam kegiatan belajar karena melalui strategi *index card match* siswa dapat berinteraksi dengan guru ataupun siswa lainnya. Selain itu siswa juga dapat menggali kembali pengetahuan yang diperolehnya selama mengikuti pembelajaran.

Strategi *index card match* merupakan sebuah permainan mencocokkan kartu soal dan kartu jawaban yang sesuai melalui interaksi dan kerjasama antar siswa. Kartu yang digunakan disini berupa potongan-potongan kertas yang dibuat menarik. Bahan ajar yang disajikan dalam *index card match* tidak disajikan dalam bentuk jadi, karena bahan yang ditulis di dalam kartu soal dapat disajikan dalam bentuk soal-soal yang ditulis tidak lengkap ataupun dapat ditulis dengan suatu pertanyaan. Penyajian materi *index card match* dapat disajikan bermacam-macam sesuai materi yang dipelajari dan kreatifitas yang dimiliki guru dalam membuat kartu-kartu, agar materi yang dipelajari dapat dengan mudah dipahami oleh siswa. Tipe soal dalam kartu bermacam-macam tergantung dari materi yang dipelajari dan tujuan yang akan dicapai.

Selain meningkatkan tingkat pemahaman siswa, strategi *index card match* juga dapat memaksimalkan aktifitas siswa dalam belajar untuk

memperoleh salah satunya dengan cara saling berinteraksi untuk memperoleh informasi. Informasi yang telah didapatkan akan disampaikan pada siswa lain agar semua siswa dapat mengetahui informasi yang didapatkan dari setiap pasangan. Strategi *index card match* melatih siswa untuk belajar dari temannya sehingga perolehan informasi tidak hanya didapatkan dari guru namun dapat juga didapatkan dari temannya.

Dalam penelitian ini peneliti berupaya agar yang memiliki kreatifitas untuk mengisi kartu soal dan kartu jawaban adalah siswa sendiri dari pengetahuan yang sudah didupatkannya selama proses belajar berlangsung. Untuk mengantisipasi kesamaan siswa dalam mengisi kartu soal dan kartu jawaban guru terlebih dahulu menentukan tema sesuai materi yang akan digunakan dalam strategi *index card match*. Permainan pencocokkan kartu soal dan kartu jawaban dapat digunakan sebagai soal latihan dari materi yang sudah dipelajari dan akan diujikan untuk dirinya sendiri dan teman yang lain. Melalui *index card match* dapat pula diketahui tingkat penguasaan siswa terhadap materi yang dipelajari. Adapun langkah-langkah pembelajaran menggunakan strategi *index card match* dalam penelitian ini sebagai berikut

Tabel 2.1 Langkah Pembelajaran menggunakan Strategi *Index Card Match*

No.	Kegiatan Pembelajaran	
	Guru	Siswa
1.	Menyiapkan kartu tema yang terdiri dari kartu pertanyaan dan kartu jawaban	Duduk dengan rapi dan membuka buku pelajaran
2.	Menyampaikan materi yang akan dipelajari terlebih dahulu pada siswa.	Memperhatikan kedepan pada saat guru menjelaskan

3.	Menjelaskan tentang kartu-kartu tema terdiri dari kartu pertanyaan dan kartu jawaban yang akan digunakan dalam pembelajaran	Memperhatikan kedepan pada saat guru menjelaskan
4.	Memberikan kartu tema kepada siswa dan setiap siswa mencari pasangan tema yang sama.	bermain <i>index card match</i> atau pencocokkan kartu dengan mencari pasangan tema yang sama
5.	Mengamati siswa	Siswa yang sudah mendapatkan tema yang sama duduk berdampingan sambil menunggu teman lain mendapatkan pasangan tema
6.	Menyuruh siswa yang telah mendapatkan pasangan tema untuk mengisi kartu jawaban berdasarkan tema	Siswa berpasangan untuk mengisi satu kartu soal dan satu kartu jawaban berdasarkan tema yang diperoleh.
7.	Menyuruh siswa untuk membuat kesimpulan	membuat rangkuman dari pengetahuan yang didapatkannya dari permainan kartu.

Strategi pembelajaran *index card match* memiliki kelebihan dan kekurangan. Menurut Handayani dalam Margana (2010) menyatakan bahwa terdapat kelebihan dan kelemahan strategi *index card match* sebagai berikut:

- 1) Adapun kelebihan dari strategi *index card match* yaitu
 - a. Menumbuhkan kegembiraan dalam kegiatan belajar mengajar
 - b. Materi pelajaran yang disampaikan lebih menarik perhatian siswa
 - c. Mampu menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan
 - d. Mampu meningkatkan prestasi belajar siswa mencapai taraf ketuntasan belajar
 - e. Penilaian dilakukan bersama pengamat dan pemain
- 2) Adapun kekurangan dari metode *index card match* yaitu
 - a. Membutuhkan waktu yang lama bagi siswa untuk menyelesaikan tugas dan prestasi.

- b. Guru harus meluangkan waktu yang lebih lama untuk membuat persiapan
- c. Guru harus memiliki jiwa demokratis dan ketrampilan yang memadai dalam hal pengelolaan kelas
- d. Menuntut sifat tertentu dari siswa atau kecenderungan untuk bekerja sama dalam menyelesaikan masalah
- e. Suasana kelas menjadi “gaduh” sehingga dapat mengganggu kelas lain

Berdasarkan kelebihan dan kekurangan strategi *index card match* sebisa mungkin guru dituntut untuk dapat mengantisipasi kekurangan yang terdapat dalam penerapan strategi *index card match* terutama penerapannya dalam pembelajaran PPKn. Antisipasi tersebut dapat diwujudkan guru melalui berpikir kritis, inovatif dan kreatif dalam melaksanakan suatu pembelajaran agar siswa dapat belajar secara aktif. Strategi *index card match* dirasa cocok untuk diterapkan dalam pembelajaran PPKn karena strategi *index card match* merupakan salah satu metode pembelajaran aktif dimana siswa akan terlibat langsung dalam membangun pengetahuannya, menarik perhatian siswa karena ada unsur permainan yang dapat membangun kebersamaan dan keakraban antar siswa.

2.1.7. Penerapan Strategi *Index Card Match* Dalam Pembelajaran PPKn

Strategi pembelajaran *index card match* merupakan “strategi mencari pasangan kartu” strategi ini digunakan untuk mengulang materi pembelajaran yang telah diberikan sebelumnya dan berpotensi membuat siswa senang (Suprijono, 2011). Sejalan dengan itu menurut Silberman (2002) salah satu cara yang pasti untuk membuat pembelajaran tetap melekat dalam pikiran adalah dengan mengalokasikan waktu untuk meninjau kembali apa yang telah dipelajari. Dalam strategi *index card match* siswa dituntut untuk berpasangan dan bekerja sama dalam kegiatan belajar sehingga kegiatan belajar terasa

lebih menyenangkan namun tetap dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Dalam penelitian ini penerapan strategi *index card match* pada pembelajaran PPKn akan lebih difokuskan pada kegiatan siswa. sebelum bermain *index card match* guru memfasilitasi siswa dengan kartu soal dan kartu jawaban, selain itu guru juga memberikan kartu-kartu tema pada setiap siswa untuk menghindari kesamaan soal dan jawaban yang telah dibuat siswa. Dari kartu-kartu tersebut terlebih dahulu siswa diminta untuk mencari pasangan tema yang sesuai. Setelah siswa mendapatkan pasangan tema, siswa diminta mengisi kartu berdasarkan tema yang didapatkannya, kemudian siswa diminta untuk mencari pasangan kartu.

Adapun rencana kegiatan pembelajaran dengan strategi *index card match* sebagai berikut:

1) Kegiatan awal

Pada tahap awal, guru memberikan beberapa pertanyaan seputar materi yang akan dipelajari. Untuk membangkitkan minat dan keaktifan siswa guru mengajak siswa bernyanyi bersama agar tercipta suasana kelas yang menyenangkan. Kemudian guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dipelajari.

2) Kegiatan inti

Pada tahap ini ada tiga tahap yang sangat penting yang harus dijalankan oleh guru dan siswa dalam proses pembelajaran yaitu eksplorasi, elaborasi dan konfirmasi. Pada tahap eksplorasi yang harus dilakukan guru adalah:

- a. Guru melibatkan siswa dalam mencari informasi tentang materi yang akan dipelajari.
- b. Guru mengajukan pertanyaan pada siswa berdasarkan pengetahuan awal yang dimiliki siswa berkaitan dengan materi yang dipelajari sehingga dapat tercipta pembelajaran yang interaktif.
- c. Guru mulai menjelaskan materi pembelajaran pada siswa.

Pada tahap elaborasi yang dilakukan siswa adalah

- a) Siswa bermain *index card match* atau pencocokkan kartu.
- b) Setiap siswa mencari pasangan tema yang sama dari tema yang sudah ditetapkan guru.
- c) Siswa yang sudah mendapatkan tema yang sama duduk berdampingan sambil menunggu teman lain mendapatkan pasangan tema.
- d) Siswa berpasangan untuk mengisi satu kartu soal dan satu kartu jawaban berdasarkan tema yang diperoleh.
- e) Setiap siswa mengumpulkan kartu yang sudah dibuatnya.
- f) Setelah semua kartu terkumpul guru mengacak semua kartu.
- g) Siswa diminta mengambil satu kartu secara acak.
- h) Siswa yang sudah mendapat kartu tidak boleh melihat isi kartu tersebut sebelum semua siswa sudah mendapatkan kartu.
- i) Siswa mulai mencari pasangan dari kartu yang diduplikatnya.
- j) Siswa yang sudah berpasangan duduk berdampingan sambil menunggu teman lain mendapatkan pasangannya.

- k) Setiap pasangan maju ke depan kelas untuk membacakan pertanyaan pada siswa lain dan meminta siswa lain kecuali pasangannya untuk menjawabnya.
- l) Siswa yang memegang kartu jawaban memberikan tanggapan dari jawaban yang diberikan oleh temannya.
- m) Siswa membuat rangkuman dari pengetahuan yang didupatkannya dari permainan kartu.

Pada tahap kolaborasi

- a. Guru memberikan umpan balik berupa penjelasan dari pengetahuan pengetahuan yang telah diperoleh siswa selama bermain kartu secara lisan ataupun tertulis.
- b. Guru bersama siswa merefleksikan semua kegiatan belajar yang telah dilakukan.

3) Kegiatan penutup

- a. Siswa bersama guru membuat kesimpulan menyangkut materi yang sudah dipelajari.
- b. Guru memberikan soal evaluasi.
- c. Guru memberikan penilaian.
- d. Guru menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya.

2.2. Penelitian Yang Relevan

Berdasarkan hasil penelusuran kepustakaan yang dilakukan untuk mengungkap variabel-variabel yang telah dipilih dalam penelitian ini, terdapat beberapa penelitian yang relevan. Dari hasil penelitian hasil penelitian Fajarwati (2009) membuktikan "Pembelajaran matematika pada pokok bahasan keliling

dan luas bangun segi empat menggunakan strategi *Index Card Match* yang membuktikan tingkat aktivitas dan minat siswa dalam proses pembelajaran dan bertanya kepada guru dan kepada temannya, peningkatan dari 1 siswa (2,63%) menjadi 27 siswa (71,05%)”.

Penelitian yang dilakukan oleh Vinda (2013). Penerapan Strategi *Index Card Match* (Mencari Pasangan Kartu) Dalam Model pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Pada Materi Alat Optik, 02:85-88. Penelitian ini dilatarbelakangi karena siswa kelas VIII SMPN 32 Surabaya sulit memahami dan mengingat materi dalam jangka panjang. Penelitian ini merupakan jenis penelitian *Quantitative experimental* dengan desain *Pretest Posttest Control Group design* yang bertujuan untuk mengetahui keterlaksanaan pembelajaran, hasil belajar dan respon siswa melalui penerapan strategi *index card match* dalam model pembelajaran kooperatif tipe STAD. Strategi pembelajaran *index card match* diterapkan pada tahap evaluasi dengan memberikan kartu soal dan kartu jawaban. Populasi dari penelitian ini adalah siswa kelas VIII di SMPN 32 Surabaya. Penelitian dimulai dengan memberikan *pretest*, selanjutnya dilakukan *treatment* pada kelas kontrol kemudian dilakukan *posttest*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterlaksanaan strategi *index card match* dalam model pembelajaran kooperatif tipe STAD mendapat nilai 3,317 dengan kategori baik. Hasil belajar kelas eksperimen lebih baik daripada kelas kontrol dengan t_{hitung} kelas eksperimen berturut-turut sebesar 4,34 dan 3,99 dari t_{tabel} 1,67. Respons siswa terhadap penerapan strategi *index card match* sebesar 88% dengan kategori sangat baik. Berdasarkan hasil di atas, peneliti menyarankan

untuk mengelola suasana kelas dengan baik agar seluruh soal yang disampaikan melalui strategi *index card match* dapat dipahami oleh siswa.

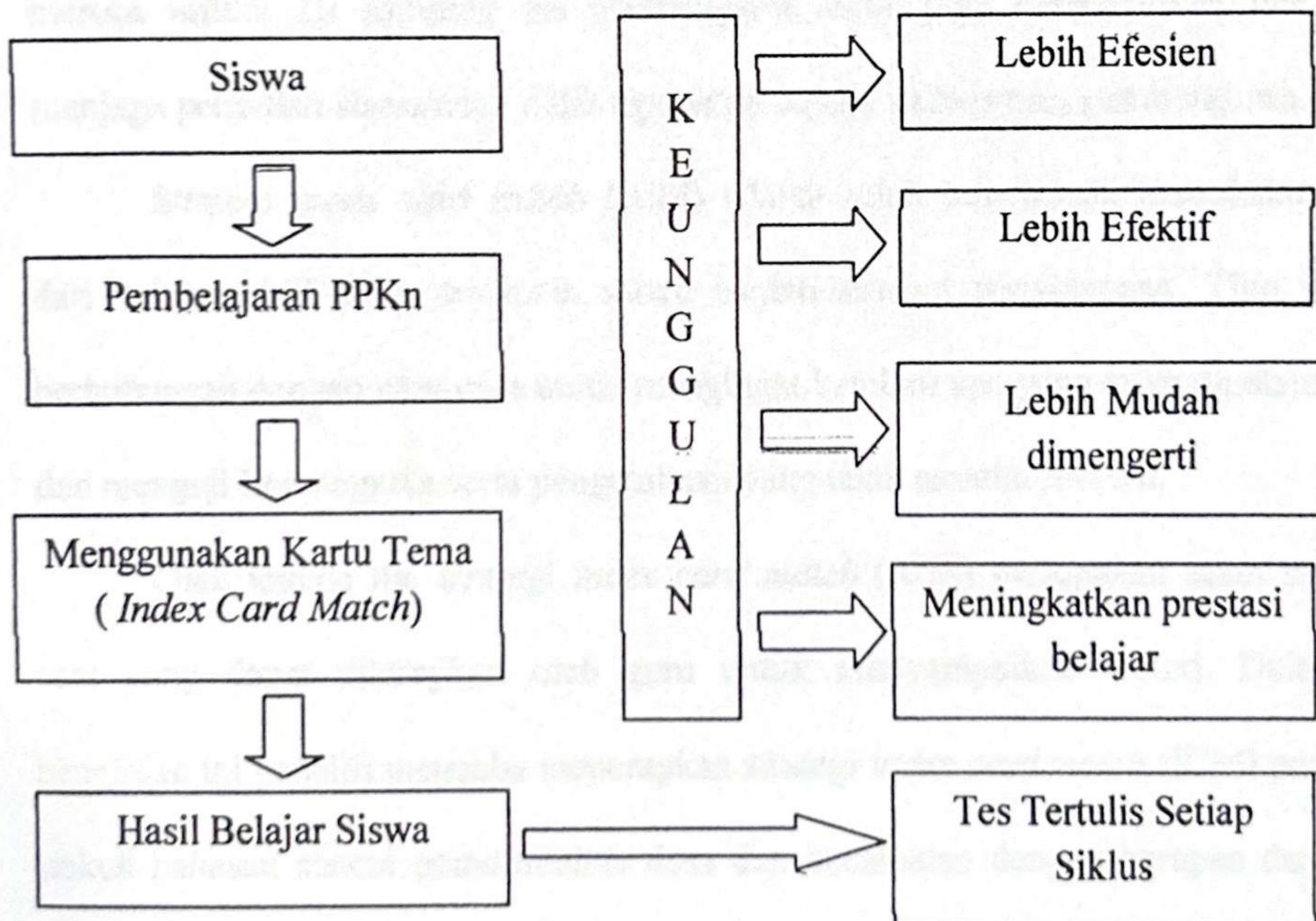
Sedangkan penelitian yang dilakukan Pramukantoro (2013). Pengaruh Model Pembelajaran *Think-Phair-Share* dengan strategi *Index Card Match* terhadap hasil belajar pada standar kompetensi menerapkan dasar-dasar elektronika di SMK Negeri 1 Madiun. 2:991-999. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengaruh penggunaan model pembelajaran *Think-Pair-Share* dengan strategi *Index Card Match* terhadap hasil belajar siswa pada standar kompetensimenerapkan dasar-dasar elektronika kelas X di SMK Negeri 1 Madiun. Subyek penelitian adalah siswa kelas Xa^1 dan Xa^2 SMK Negeri 1 Madiun. Metode yang digunakan adalah metode penelitian eksperimen semu (*Quasi Experimental Design*) dengan desain *Statistik Groups Comparison*. Dalam penelitian ini menggunakan dua kelas yaitu Xa^1 sebagai kelas eksperimen dan Xa^2 sebagai kelas kontrol. Pada kedua kelas diberi *posttest* untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan. Untuk memperoleh data yang diperlukan, maka pada penelitian ini menggunakan teknik analisis menggunakan uji-t. Dari pengujian hipotesis diperoleh $t_{hitung} = 3,26$ dan $t_{tabel} = 1,67$ dengan signifikansi 5%, berarti $t_{hitung} > t_{tabel}$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa mode pembelajaran *Think-Pair-Share* dengan strategi *Index Card Match* memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa yang lebih tinggi dari pada model pembelajaran langsung pada standar kompetensi menerapkan dasar – dasar elektronika kelas Xa SMK Negeri 1. Terbukti dari hasil uji-t berada di daerah penolakan H_0 dan terima H_1 yang artinya hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran *Think-Pair-Share* dengan strategi *Index Card Match*

lebih tinggi dari pada hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran langsung.

Berdasarkan hasil penelitian tindakan di atas dapat disimpulkan bahwa *Index Card Match* yang termasuk metode pembelajaran *active learning* merupakan salah satu faktor yang sangat berperan dalam meningkatkan aktivitas belajar pada siswa. Oleh karena itu, sangat beralasan diadakan penelitian tindakan mengenai penerapan strategi pembelajaran *Index Card Match* dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

2.3. Kerangka Konseptual

Berikut ini yang merupakan bagan yang menjadi kerangka konseptual pada penelitian:



Gambar 2.1 Kerangka Konseptual

Di dalam bagan ini menerangkan bahwa siswa sebagai objek yang akan diberi pelajaran PPKn dengan materi Sistem Pemerintahan Desa, guru menggunakan kartu tema sebagai media untuk memotivasi siswa agar lebih tertarik pada mata pelajaran yang akan diajarkan oleh guru sehingga memiliki hasil yang sangat memuaskan karena dengan menggunakan kartu tema tersebut terdapat keunggulan yaitu lebih efisien, lebih efektif, lebih dimengerti dan meningkatkan prestasi belajar siswa. Guru melaksanakan tes pada setiap akhir siklus.

Pembelajaran Aktif dimaksudkan untuk mengoptimalkan penggunaan semua potensi yang dimiliki oleh anak didik, sehingga semua anak tidak dapat mencapai hasil belajar yang memuaskan sesuai dengan karakteristik pribadi yang mereka miliki. Di samping itu pembelajaran aktif juga dimaksudkan untuk menjaga perhatian siswa/anak didik agar tetap tertuju pada proses pembelajaran.

Strategi *index card match* (ICM) adalah salah satu teknik instruksional dari belajar aktif yang termasuk dalam bagian strategi pengulangan. Tipe ini berhubungan dengan cara-cara untuk mengingat kembali apa yang telah dipelajari dan menguji kemampuan serta pengetahuan yang telah mereka peroleh.

Oleh karena itu, strategi *index card match* (ICM) merupakan salah satu cara yang dapat diterapkan oleh guru untuk menyampaikan materi. Dalam penelitian ini peneliti mencoba menerapkan strategi *index card match* (ICM) pada pokok bahasan sistem pemerintahan desa dan kecamatan dengan harapan dapat menjadikan pembelajaran lebih efektif, efisien, dan kreatif sehingga adanya peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung.

2.4. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kerangka teoritis dan kerangka berpikir yang diuraikan di atas maka dikemukakan hipotesis sebagai berikut: “Penerapan strategi pembelajaran *index card match* dapat meningkatkan hasil belajar PPKn di kelas IV MIS Ikhwanul Mukminin Binjai Tahun Ajaran 2014/2015”.