

Penerapan Strategi Pembelajaran *Active Learning Tipe Index Card Match* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa

Oleh

Welly Hasvindo¹⁾, Muhammad Basri²⁾, Suparman Arif³⁾

FKIP Unila Jalan Prof. Dr. Soemantri Brojonegoro No. 01 Bandar Lampung

E-mail: haspindowelly@gmail.com HP. 085769538290

Received: November 27, 2018 Accepted: December 19, 2018 Online Published: December 20, 2018

Abstract: *The Application of Active Learning Index Card Match Type Learning Strategy in Improving Students Learning.* The purpose of the study is to analyze and determine whether or not there is a significant gain in students learning outcomes on Social Studies subject through the application of Active Learning Index Card Match Type learning strategy for grade VII students in Junior High School 8 Pesawaran Academic Year of 2017/2018. This study used the One Shot Case Study method. The statistical data analysis technique was carried out using nonparametric with t-test. By comparing the value of t-observation = 45,682 and the value of t-table (t-t table 0,05 = 2,631 and t-table ts 0,01 = 1,986), it can be seen that the t-observation value was greater than the t-table, which is $1,986 < 45,682 > 2,631$. These results indicated that improvement in learning outcomes is significant. This means that the application of Active Learning Index Card Match Type learning strategy can improve students' learning outcomes in Social Studies subject.

Keywords: *application, active learning index card match type, learning outcomes*

Abstrak: **Penerapan Strategi Pembelajaran *Active Learning Tipe Index Card Match* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.** Tujuan penelitian ini yaitu menganalisis dan mengetahui ada atau tidaknya peningkatan yang signifikan hasil belajar pada mata pelajaran IPS melalui penerapan strategi pembelajaran *Active Learning Tipe Index Card Match* siswa Kelas VII di SMP Negeri 8 Pesawaran Tahun Ajaran 2017/2018. Penelitian ini menggunakan metode *One Shot Case Study*. Teknik analisis data statistik mengujikan nonparametrik dengan uji t. Dengan membandingkan besarnya *to* observasi yang diperoleh dalam perhitungan yakni *to* observasi = 45,682 dan besarnya nilai *ttabel* (*ttabel ts* 0,05 = 2,631 dan *ttabel ts* 0,01 = 1,986) maka dapat diketahui bahwa nilai *t* observasi lebih besar dari nilai *ttabel*, yakni $1,986 < 45,682 > 2,631$. Hasil ini menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar *signifikan*. Hal ini berarti, penerapan strategi pembelajaran *Active Learning Tipe Index Card* dapat peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS.

Kata kunci: *hasil belajar, penerapan, strategi pembelajaran active learning tipe index card*

PENDAHULUAN

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 pendidikannya. Sehingga, antara pendidikan, peningkatan kualitas sumber daya manusia, serta kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan.

Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 (ayat 1) 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.

Menurut Fuad Ihsan pendidikan adalah proses yang berisi berbagai macam kegiatan yang cocok bagi individu untuk kehidupan sosialnya dan membantu meneruskan adat dan budaya serta kelembagaan sosial dari generasi ke generasi. Pendidikan diartikan sebagai suatu hasil peradaban bangsa yang di kembangkan atas dasar pandangan hidup bangsa itu sendiri (nilai dan norma masyarakat) yang berfungsi sebagai filsafat pendidikannya atau sebagai cita-cita dan pernyataan tujuan pendidikannya (Fuad Ihsan, 2010:5).

Belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku manusia sebagai akibat dari pengalaman dan latihan serta aktifitas manusia dalam interaksi dengan lingkungannya. Sebagaimana dikemukakan oleh Slameto (2010:2) bahwa “Belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”.

Pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara siswa dan guru yang menggunakan segala sumber daya sesuai dengan perencanaan yang telah di persiapkan sebelumnya untuk mencapai tujuan pendidikan.

Pembelajaran yang efektif yaitu dengan adanya interaksi antara siswa dengan lingkungan sosialnya (guru dan teman-temannya) melalui diskusi, bermain peran, dan saling bertanya, membangkitkan motivasi berprestasi siswa (memiliki daya dorong atau keinginan dan keyakinan), memantapkan pengalaman siswa, dan menenangkan siswa.

Strategi di dalam pembelajaran sangat diperlukan berkaitan dengan strategi pembelajaran, Zaini (2008: 2-121) menyatakan. “Strategi adalah sebagai pola-pola umum kegiatan guru dengan anak didik dalam perwujudan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan yang telah digariskan”. Menurut Djamarah (2013:126) menyatakan bahwa, “Strategi pembelajaran dapat diartikan sebagai perencanaan yang berisi tentang rangkaian kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu”.

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan di SMP N 8 Pesawaran pada tanggal 24 Oktober 2017 bahwa hasil belajar di sekolah belum mencapai rata-rata KKM yang telah di tentukan oleh sekolah tersebut. Ketentuan standar ketuntasan belajar untuk Mata Pelajaran IPS di SMP N 8 Pesawaran adalah 68,00. Hasil Ulangan Tengah semester pada Mata Pelajaran IPS di Kelas VII ini dapat di lihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Hasil Ulangan Tengah Semester Ganjil Mata Pelajaran IPS Siswa kelas VII SMP Negeri 8 Pesawaran TP 2017/2018

NO	Kelas	KKM = 68		Jumlah Siswa
		< 68	≥ 68	
1	VII A	19	9	28
2	VII B	23	6	29
3	VII C	13	15	28
4	VII D	26	1	27
5	VII E	11	16	27
Jumlah	Siswa	92	47	139
	Persentase	66%	34%	100%

Sumber : Guru Mata Pelajaran IPS SMP N 8 Pesawaran

Berdasarkan Tabel 1, dapat diketahui bahwa hasil belajar IPS siswa kelas VII masih tergolong rendah yaitu siswa yang mencapai kriteria ketuntasan minimum (KKM) yang berlaku di SMP Negeri 8 Pesawaran yaitu 68 itu berarti hanya 47 siswa dari jumlah seluruh siswa Kelas VII 139 siswa atau hanya 34% yang mencapai KKM dan sebanyak 92 siswa atau 66% siswa tidak mencapai nilai KKM. Berdasarkan data di atas, yaitu hasil belajar siswa yang belum mencapai standar ketuntasan belajar pada Mata Pelajaran IPS. Maka harus dicoba dengan menggunakan strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satu strategi pembelajaran

yang dapat diterapkan pada pembelajaran siswa adalah strategi pembelajaran *Active Learning Tipe Index Card Match*. Strategi pembelajaran *Active Learning Tipe Index Card Match* atau mencari pasangan kartu, cukup menyenangkan digunakan untuk mengulangi materi pembelajaran yang telah diberikan sebelumnya.

Pengukuran hasil belajar dalam pendidikan dilakukan dengan mengadakan testing untuk membandingkan kemampuan siswa yang diukur dengan tes sebagai alat ukurnya. Hasil belajar merupakan perubahan perilaku siswa akibat belajar (Purwanto, 2011:34). Perubahan di upayakan dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan pendidikan. Perubahan perilaku individu akibat proses belajar tidak tunggal. Setiap proses belajar memengaruhi perubahan perilaku pada domain tertentu pada diri seseorang, tergantung perubahan yang diinginkan terjadi sesuai dengan tujuan pendidikan.

Mengacu pada permasalahan tersebut di atas, penulis akan melakukan penelitian eksperimen dengan judul “Penerapan Strategi Pembelajaran *Active Learning Tipe Index Card Match* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII di SMP Negeri 8 Pesawaran Tahun Ajaran 2017/2018”.

Ditinjau dari pembatasan masalah di atas, dapat dirumuskan masalah penelitian yakni, “Apakah ada peningkatan hasil belajar pada Mata Pelajaran IPS melalui penerapan strategi pembelajaran *Active Learning Tipe Index Card Match* siswa Kelas VII di SMP Negeri 8 Pesawaran Tahun Ajaran 2017/2018?”

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan yaitu penelitian *pre-eksperimen design* yang dipandang sebagai penelitian yang tidak sebenarnya. Model penelitian eksperimen yang digunakan yaitu *One-shot Case Study*. Secara umum model penelitian eksperimen ini disajikan sebagai berikut.

Perlakuan	<i>Posttest</i>
X	O
Desain Penelitian	

X: adalah *treatment* atau perlakuan

O: adalah hasil observasi sesudah *treatment*

Peneliti hanya mengadakan *treatment* satu kali yang diperkirakan sudah mempunyai pengaruh, kemudian diadakan *post-test*. Dari hasil *post-test* diambil kesimpulan dengan 2 cara:

- 1) melihat rata-rata hasil dan membandingkan dengan standar yang diinginkan;
- 2) dibandingkan dengan rata-rata test sebelum *treatment*. (Arikunto, 2010:78)

Berdasarkan pemaparan di atas, penulis menyimpulkan bahwa pelaksanaan *post-test* pada akhir perlakuan akan menunjukkan seberapa jauh akibat dari perlakuan. O merupakan hasil belajar mata pelajaran IPS siswa sesudah perlakuan melalui penerapan strategi pembelajaran *Active Learning Tipe Index Card Match*.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh Kelas VII di SMP Negeri 8 Pesawaran pada Tahun Ajaran 2017/2018 yang menjadi populasi penelitian adalah siswa Kelas VII SMP Negeri 8 Pesawaran Tahun Pelajaran 2017/2018 yang terdistribusi dalam 5 kelas (VII

A, VII B, VII C, VII D, VII E) sebanyak 139 orang siswa yang terdiri dari 68 orang siswa laki-laki dan 71 orang siswa perempuan.

Sampel yang digunakan dalam penelitian adalah bagian dari anggota populasi yang memberikan keterangan atau data yang diperlukan dalam suatu penelitian. Mengingat data populasi heterogen dan berpedoman pada pendapat di atas, maka dalam menetapkan sampel penelitian ini penulis melakukan pencacahan populasi dan wawancara dengan guru Mata Pelajaran IPS pada siswa Kelas VII Semester Genap SMP Negeri 8 Pesawaran Tahun Ajaran 2017/2018 didapatkan data sebanyak 92 siswa yang belum mencapai KKM yang ditetapkan nilai 68. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik *purposive sampling* atau sampel bertujuan dengan alasan agar penelitian ini tepat memilih sumber data sesuai variabel yang diteliti.

Variabel dalam penelitian ini, yaitu variabel bebas dan variabel terikat.

- a. Variabel bebas (*independent variable*) yaitu variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat atau *dependent*. Dalam penelitian ini, yang menjadi variabel bebas adalah strategi pembelajaran *active learning tipe index card match* (X) dengan Indikator Kinerja Guru dan Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran.
- b. Variabel terikat (*dependent variable*) variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas, yang menjadi variabel terikat adalah hasil belajar IPS siswa kelas VII (Y).

Teknik pengumpulan data digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan nontes, observasi, studi dokumentasi, teknik tes, kepustakaan.

Tahap penelitian yang akan dilakukan terdiri dari dua tahap yaitu, penelitian pendahuluan dan penelitian pelaksanaan.

a. Penelitian Pendahuluan

1. Mengajukan suatu penelitian pendahuluan.
2. Observasi awal untuk melihat kondisi lapangan atau tempat penelitian seperti banyak kelas, jumlah siswa, dan cara guru mengajar.
3. Menentukan populasi dan sampel.
4. Membuat instrumen penelitian awal.

b. Penelitian Pelaksanaan

1. Menyusun dan menetapkan materi pelajaran yang akan digunakan dalam penelitian
2. Menyusun Silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).
3. Membuat instrumen penelitian
4. Melakukan validasi instrumen.
5. Melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas.
6. Menganalisis data.
7. Membuat kesimpulan.

Uji Instrumen Penelitian dilakukan dengan uji validitas dan uji reliabilitas. Setelah data penelitian diperoleh, lalu di analisis data yang bertujuan mengetahui adakah peningkatan yang signifikan melalui penerapan strategi pembelajaran *Active Learning Tipe Index Card Match* pada hasil belajar IPS. Sesuai data yang ada dimana data berupa

data nilai Mata Pelajaran IPS yang tidak tuntas atau belum mencapai KKM nilai 68. Ini berarti data akan dianalisis bukan data berdistribusi normal (juling negative), maka untuk analisis datanya digunakan uji statistic nonparameterik berupa uji t.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Sekolah Menengah Pertama Negeri (SMPN) 8 Pesawaran Kabupaten Pesawaran didirikan pada tahun 1993 yang terletak di Desa Sukajaya Maja Kecamatan Marga Punduh Kabupaten Pesawaran, yang letaknya 7 Km dari Kecamatan Punduh Pedada.

SMP Negeri 8 Pesawaran di wilayah Kecamatan Marga Punduh didirikan, karena di wilayah Kecamatan Marga Punduh tersebut baru ada satu SMP yang berstatus Negeri, sedangkan siswanya setiap tahun bertambah banyak dan tidak dapat bertampang pada Sekolah tersebut. Dan untuk mengatasi bertambahnya tamatan Sekolah Dasar (SD) di daerah Kecamatan Marga Punduh ini, maka pada tanggal 17 Mei 1993 di dirikan SMP Negeri 8 Pesawaran.

Dengan didirikannya SMP Negeri 8 Pesawaran ini, maka Kecamatan Marga Punduh terdapat 1 SMP yang berstatus negeri, yaitu SMP Negeri 8 yang berada di Kecamatan Marga Punduh yaitu di Desa Sukajaya Maja Punduh. SMP Negeri 8 Pesawaran Kecamatan Marga Punduh di resmikan pada tanggal 17 Juli 1993. Sekolah tersebut sudah terdaftar di Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Dasar Nomor : 10800515, dengan nomor statistik Sekolah (NNS) : 2011201166328.

Hasil Uji Instrumen

Sebelum melakukan penelitian, peneliti melakukan uji coba instrumen yaitu dengan cara menguji soal *pretest* dan *posttest* sebelum soal tersebut digunakan untuk penelitian.

Uji Validitas

Hal pertama yang dilakukan pada uji instrumen yaitu uji validitas. Uji validitas dilakukan untuk mengetahui apakah alat ukur yang digunakan untuk mengukur instrumen valid atau tidak. Pada uji validitas ini, peneliti menggunakan uji *product moment pearson* dengan taraf signifikan 0,05% dengan jumlah responden 30 jadi, r_{tabel} sebesar 0,40. Kriteria uji jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka butir soal dinyatakan valid. Untuk lebih jelasnya, dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 2. Hasil Uji Coba Instrumen

No	r_{xy}	r_{tabel}	Kriteria
1	0,64	0,40	Valid
2	0,52	0,40	Valid
3	0,48	0,40	Valid
4	0,42	0,40	Valid
5	0,48	0,40	Valid
6	0,54	0,40	Valid
7	0,52	0,40	Valid
8	0,42	0,40	Valid
9	0,55	0,40	Valid
10	0,49	0,40	Valid
11	0,51	0,40	Valid
12	0,45	0,40	Valid
13	0,44	0,40	Valid
14	0,52	0,40	Valid
15	0,66	0,40	Valid
16	0,43	0,40	Valid
17	0,51	0,40	Valid
18	0,51	0,40	Valid
19	0,53	0,40	Valid
20	0,50	0,40	Valid

Sumber : Hasil olah data peneliti 2018

Menurut Anas Sudijono, “butir soal yang memiliki validitas tinggi mencerminkan soal tersebut telah memiliki keandalan dan tidak perlu diragukan ketepatannya dalam

mengukur kemampuan peserta didik, sedangkan butir soal yang memiliki validitas rendah mencerminkan soal yang memiliki validitas rendah mencerminkan soal tersebut tidak memiliki keandalan sehingga perlu diadakan perbaikan terhadap soal tersebut” (Sudijono, 2011:83).

Dapat dilihat hasil dari uji validitas di atas bahwa 20 butir soal yang peneliti berikan valid.

Uji Reliabilitas

Setelah melakukan uji validitas, peneliti melakukan uji realibilitas. Rumus yang digunakan untuk menghitung uji reliabilitas yaitu rumus *Alpha Cronbach*. Berikut uraian hasil pengujian ;

a. Menghitung total varian

$$\alpha^2_t = 0,12 + 0,14 + 0,18 + 0,18 + 0,64 + 0,98 + 0,84 + 0,93 + 2,16 + 2,24 + 2,09 + 3,84 + 3,98 + 3,72 + 6,00 + 6,22 + 6,22 + 6,22 + 6,14 + 6,22 = 58,84$$

b. Menghitung nilai varian total

$$\alpha^2_r = \frac{\sum x^2 - \frac{(\sum x)^2}{n}}{n} = \frac{46679 - \frac{(1089)^2}{30}}{30} = \frac{46679 - 39530,7}{30} = \frac{7148,3}{30} = 238,27$$

c. Menghitung nilai reliabilitas instrumen

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(1 - \frac{\sum a_i^2}{a_t^2} \right) = \left(\frac{30}{30-1} \right) \left(1 - \frac{58,84}{238,27} \right) = (1,03) (0,7530) = 0,7755$$

Dari pengujian yang dilakukan diperoleh hasil reliabilitas sebesar 0,7755. Jika perolehan hasil tersebut di interpretasikan berdasarkan kriteria reliabilitas tergolong dalam kriteria tinggi, karena dari hasil pengujian antara 0,60-0,80 tergolong kriteria tinggi.

Tingkat Kesukaran

Tingkat kesukaran dilakukan untuk menentukan kriteria soal yang termasuk mudah, sedang, dan sukar. Lebih lengkapnya dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 3. Hasil tingkat kesukaran

No Soal	Jawaban Benar	Jumlah Siswa	Tingkat Kesukaran	P
1	26	30	0,86	Mudah
2	25	30	0,83	Mudah
3	23	30	0,76	Mudah
4	23	30	0,76	Mudah
5	24	30	0,8	Mudah
6	13	30	0,43	Cukup
7	21	30	0,7	Cukup
8	19	30	0,63	Cukup
9	18	30	0,6	Cukup
10	16	30	0,53	Cukup
11	19	30	0,63	Cukup
12	18	30	0,6	Cukup
13	14	30	0,46	Cukup
14	19	30	0,63	Cukup
15	18	30	0,6	Cukup
16	18	30	0,6	Cukup
17	16	30	0,53	Cukup
18	14	30	0,46	Cukup
19	13	30	0,43	Cukup
20	16	30	0,53	Cukup

Sumber : Hasil olah data peneliti, 2018

Daya Pembeda

Berdasarkan hasil pengujian daya pembeda soal, maka dapat dihasilkan data sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil daya pembeda

No	Nilai	DP	No	Nilai	DP
1	0.26	Sedang	11	0.33	Sedang
2	0.2	Sedang	12	0.26	Sedang
3	0.33	Sedang	13	0.4	Baik
4	0.33	Sedang	14	0.46	Baik
5	0.4	Baik	15	0.53	Baik

No	Nilai	DP	No	Nilai	DP
6	0.46	Baik	16	0.13	Jelek
7	0.33	Sedang	17	0.53	Baik
8	0.46	Baik	18	0.53	Baik
9	0.4	Baik	19	0.2	Baik
10	0.53	Baik	20	0.66	Baik

Sumber : Hasil olah data peneliti, 2018

Pelaksanaan Pembelajaran

Penelitian ini dilaksanakan di Kelas VII SMP Negeri 8 Pesawaran. Peneliti melakukan penelitian pada tanggal 06, 10, dan 13 Maret 2018, . sebelum peneliti melakukan pembelajaran itu, peneliti menetapkan sampel penelitian berjumlah 92 yang dibagi dalam 3 ruang belajar dengan asumsi memudahkan pelaksanaan pembelajaran siswa Kelas VII SMP Negeri 8 Pesawaran Tahun Ajaran 2017/2018 yang belum mencapai KKM nilai 68 untuk mata pelajaran IPS. Pembelajaran berlangsung selama 3 kali tatap muka dengan alokasi waktu 2 jam pelajaran yang terdiri atas 40 menit tiap jam pelajaran sehingga setiap pertemuan terdiri dari 80 menit.

Pertemuan Pertama

Peneliti melakukan penelitian yang pertemuan pertama pada hari Selasa, 06 Maret 2018. Peneliti memulai pelajaran dan menjelaskan tentang sub bab baru yaitu Memahami Usaha Manusia Untuk Mengenali Perkembangan Lingkungannya.

Setelah Pembelajaran selesai, peneliti menerapkan strategi pembelajaran *Active Learning Tipe Index Card Match*, sebelum melaksanakan strategi tersebut peneliti terlebih dahulu menjelaskan tata cara melaksanakan pembelajaran. Strategi ini merupakan cara aktif dan menyenangkan untuk meninjau ulang materi pelajaran.

Dengan cara guru memancing kreatifitas dengan menggunakan media. Cara ini memungkinkan siswa untuk berpasangan dan memberikan pertanyaan kuis kepada temannya. Setiap siswa diminta mencari pasangannya masing-masing, setelah semua pasangan duduk berdekatan, guru memerintahkan siswa untuk tidak memberitahukan apa yang ada dikartu terhadap pasangan lain. Peneliti meminta siswa membacakan keras-keras pertanyaan yang ada di kartu agar dijawab oleh pasangan yang lain, begitu seterusnya hingga pertanyaan habis. Siswa yang aktif memberikan jawaban dengan tepat akan mendapatkan bintang. Pada akhir pembelajaran guru dan beserta siswa membuat kesimpulan dari materi yang diperoleh. Pertemuan pada hari ini berjalan dengan baik banyak siswa yang aktif dalam mengikuti pelajaran.

Pertemuan kedua

Pertemuan yang kedua dilakukan pada tanggal hari Sabtu 10 Maret 2018. Sama dengan penelitian sebelumnya, awal peneliti memasuki kelas peneliti mengucapkan salam dan menanyakan kehadiran siswa, setelah itu peneliti mengulas materi minggu lalu guna merangsang daya ingat siswa. Peneliti memulai pembelajaran seperti biasa dan melanjutkan menjelaskan materi Perkembangan Masyarakat Indonesia Sejak Masa Hindu Buddha di Indonesia, Peneliti menggunakan Proyektor LCD dan Menjelaskannya, peneliti juga memutar video-video yang berkaitan dengan materi pertemuan kedua ini. Peneliti memberikan siswa kesempatan untuk bertanya tentang materi yang sudah dipelajari, kemudian peneliti

menerapkan strategi pembelajaran *Active Learning Tipe Index Card Match*, Setiap siswa diminta mencari pasangannya masing-masing, setelah semua pasangan duduk berdekatan, guru memerintahkan siswa untuk tidak memberitahukan apa yang ada dikartu terhadap pasangan lain. Peneliti meminta siswa membacakan keras-keras pertanyaan yang ada dikartu agar dijawab oleh pasangan yang lain, begitu seterusnya hingga pertanyaan habis. Siswa yang aktif memberikan jawaban dengan tepat akan mendapatkan bintang. Pada akhir pembelajaran guru dan beserta siswa membuat kesimpulan dari materi yang diperoleh. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan dapat terlaksana dengan baik, siswa sangat bersemangat, banyak siswa yang sangat aktif dan antusias dalam kegiatan pembelajaran hari ini.

Pertemuan ketiga

Pertemuan ketiga (terakhir) dilakukan tanggal 13 Maret 2018, sebelum memulai kegiatan pada hari ini peneliti terlebih dahulu menanyakan kehadiran siswa dan menanyakan kesiapan siswa mengikuti kegiatan pada hari ini. Setelah suasana kelas kondusif, peneliti menjelaskan tentang materi Kegiatan Ekonomi Masyarakat di Indonesia, setelah materi selesai, peneliti menerapkan lagi strategi pembelajaran *Active Learning Tipe Index Card Match*. Pada kartu Index yang terpisah, ditulis pertanyaan tentang apapun yang diajarkan di kelas. Peneliti Membuat kartu pertanyaan dengan jumlah yang sama dengan setengah jumlah siswa. Pada kartu yang terpisah, ditulis jawaban atau masing-masing pertanyaan itu. Guru mencampurkan dua kumpulan kartu itu dan dikocok

beberapa kali agar benar-benar tercampur aduk. Berikan satu kartu untuk setiap siswa. Peneliti menjelaskan bahwa ini adalah latihan pencocokan. Sebagian siswa mendapatkan pertanyaan tinjauan dan sebagian lagi mendapatkan kartu jawabannya. Pada akhir pembelajaran guru dan beserta siswa membuat kesimpulan dari materi yang diperoleh, setelah selesai peneliti mengakhiri pembelajaran dengan memberikan tes tertulis (*post-test*).

Hasil Pengkonversian skor ke Nilai dan Pengujian Hipotesis

Data hasil belajar Mata Pelajaran IPS SMPN 8 Pesawaran yang diperoleh melalui test soal pilihan ganda sebelum pembelajaran dan setelah penerapan pembelajaran *Active Learning Tipe Index Card Match*, sebelum menguji hipotesis, data yang diperoleh dianalisis ke dalam bentuk skor lalu di konversikan ke dalam bentuk nilai.

Hasil Pengkonversian Skor ke Nilai

Pada hakikatnya pemberian skor (*scoring*) adalah proses pengubahan jawaban instrumen menjadi angka-angka yang merupakan nilai kuantitatif dari suatu jawaban terhadap item dalam instrumen. Angka-angka hasil penilaian selanjutnya diproses menjadi nilai-nilai (*grade*).

Data hasil *post-test* di kelas diperoleh setelah siswa diberi perlakuan dengan menerapkan strategi pembelajaran *Active Learning Tipe Index Card Match* dan hasil berupa skor mentah. Selanjutnya mengolah skor mentah tersebut menjadi nilai jadi. Untuk itu, skor mentah yang telah didapat, dikonversikan ke dalam nilai. Rumus

yang digunakan untuk mengubah skor menjadi nilai adalah sebagai berikut:

$$N = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

Hasil olah data yang diolah dari 92 siswa diperoleh 65 siswa tuntas dalam pembelajaran dan 27 dinyatakan tidak tuntas.

Uji Hipotesis

Setelah data penelitian diperoleh, dilakukan analisis data untuk mengetahui adakah peningkatan yang signifikan hasil belajar Mata Pelajaran IPS melalui penerapan strategi pembelajaran *Active Learning Tipe Indeks Card Match*. Pada penelitian ini, analisis data yang penulis lakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut.

1. Rumusan hipotesis sebagai berikut:

H_0 : Tidak terdapat peningkatan yang signifikan hasil belajar pada Mata Pelajaran IPS sesudah diterapkan strategi pembelajaran *active learning tipe index card match* siswa Kelas VII di SMP Negeri 8 Pesawaran Tahun Ajaran 2017/2018.

H_1 : Terdapat peningkatan yang signifikan hasil belajar pada Mata Pelajaran IPS sesudah diterapkan strategi pembelajaran *active learning tipe index card match* siswa kelas VII di SMP Negeri 8 Pesawaran Tahun Ajaran 2017/2018.

2. Menguji signifikansi *t_o* dengan cara membandingkan besarnya *t_o* (*t* hasil observasi atau *t* hasil perhitungan) dengan *t_t* (harga kritik *t* yang tercantum dalam tabel nilai *t*), dengan terlebih

dahulu menetapkan *degrees of freedom*-nya (*df*) atau derajat kebebasannya (*db*), yang dapat diperoleh dengan persamaan sebagai berikut.

$$db = N - 1 \text{ maka } db = 92 - 1 = 91.$$

3. Mencari harga kritik *t* yang tercantum pada tabel nilai (*tt*) dengan berpegangan pada *df* atau *db* yang telah diperoleh, baik pada taraf signifikansi 5% ataupun taraf signifikansi 1%. Pada taraf signifikansi 1% ($\alpha = 0,01$), $tt = 1,986$ dan signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$), $tt = 2,631$.

Pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan $db = N - 1 = 92 - 1 = 91$, nilai *ttabel* = 2,631. Sedangkan pada taraf signifikansi $\alpha = 0,01$ dan $db = 91$, nilai *ttabel* = 1,986. Dengan membandingkan besarnya *to* observasi yang diperoleh dalam perhitungan yakni *to* observasi = 45,682 dan besarnya nilai *ttabel* (*ttabel ts* 0,05 = 2,631 dan *ttabel ts* 0,01 = 1,986) maka dapat diketahui bahwa nilai *t* observasi lebih besar dari nilai *ttabel*, yakni $1,986 < 45,682 > 2,631$.

Karena *to* observasi lebih besar daripada *ttabel* maka H_0 dapat ditolak atau menerima H_1 . Ini berarti bahwa “terdapat peningkatan yang signifikan hasil belajar pada Mata Pelajaran IPS sesudah diterapkannya strategi pembelajaran *Active Learning Tipe Index Card Match*. siswa Kelas VII di SMP Negeri 8 Pesawaran Tahun Ajaran 2017/2018”.

Pembahasan

Peneliti melakukan penelitian di Kelas VII SMPN 8 Pesawaran Tahun Ajaran 2017/2018 dengan tujuan untuk mengetahui adakah peningkatan yang signifikan hasil belajar pada Mata Pelajaran IPS

melalui penerapan strategi pembelajaran pembelajaran *Active Learning Tipe Index Card Match*. Setelah peneliti selesai melaksanakan penelitian, peneliti melakukan uji statistik. Pertama-tama peneliti menghitung pengkonversian skor menjadi nilai untuk mengetahui nilai hasil belajar setelah *treatment* (perlakuan) yaitu *posttest*, setelah didapat hasil dari nilai belajar IPS siswa.

Selanjutnya untuk mengetahui besarnya peningkatan hasil belajar sebelum (*hasil observasi*) dan sesudah diterapkannya strategi pembelajaran *Active Learning Tipe Index Card Match (posttest)* yang dapat dilihat dari nilai rata-rata serta persentase ketuntasan pada tabel 25 di bawah ini.

Tabel 2. Data Perbandingan Hasil Belajar

Evaluasi	Hasil Belajar	
	Nilai Rata-Rata	Ketuntasan Belajar (%)
<i>Observasi</i>	56,25	00,00%
<i>Posttest</i>	72,39	70,65%

Sumber: data olahan, 2018

Dari tabel 2 dapat dilihat bahwa rata-rata nilai pada Mata Pelajaran IPS dari pelaksanaan *observasi* adalah 56,25 dengan persentase ketuntasan sebesar 00,00%. Adapun rata-rata nilai pada *posttest* adalah 72,39 dengan persentase ketuntasan sebanyak 65 siswa yang mencapai KKM atau 70,65%. Dari hasil ini dapat dikatakan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar sebelum dan setelah diterapkannya strategi pembelajaran *Index Card Match* dari 00,00% menjadi 70,65%.

Hasil ini sesuai dengan penelitian dari Bima dan Widodo (2017:31) yang mengatakan bahwa strategi ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang di mana dapat dinilai dengan melihat peningkatan daya serap, efektivitas pembelajaran, ketuntasan belajar dan ketuntasan butir indikator pencapaian kompetensi. Strategi pembelajaran *Active Learning Tipe Index Card Match* dapat dijadikan sebagai alternatif pembelajaran yang di mana mampu meningkatkan keaktifan belajar serta prestasi belajar siswa. Selain itu dalam pembelajaran tematik, penerapan strategi *Active Learning Tipe Index Card Match* dapat meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa. Dengan melihat hasil penelitian serta didukung dengan beberapa pendapat serta penelitian yang telah diuraikan di atas, strategi pembelajaran *Active Learning Tipe Index Card Match* dapat menjadi alternatif dalam proses belajar mengajar yang di mana memiliki berbagai keuntungan ketika diterapkan pada mata pelajaran yang sekiranya dianggap membosankan oleh para siswa, karena memiliki unsur permainan dalam proses pembelajarannya. Strategi pembelajaran ini dianggap mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis data statistik dan pembahasan yang peneliti lakukan, disimpulkan hipotesis kerja (H_1) yang diajukan diterima, bahwa “terdapat peningkatan yang signifikan hasil belajar pada Mata Pelajaran IPS melalui penerapan strategi pembelajaran *Active Learning Tipe Index Card Match* siswa Kelas VII SMPN 8 Pesawaran Tahun Ajaran 2017/2018. Hasil

analisis data dengan uji beda (*defferensiasi*) melalui uji t untuk taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan $db=N-1= 92-1= 91$, nilai *ttabel* = 2,631. Sedangkan pada taraf signifikansi $\alpha = 0,01$ dan $db = 91$, nilai *ttabel* = 1,986. Dengan membandingkan besarnya *t* observasi yang diperoleh dalam perhitungan yakni *t* observasi = 45,682 dan besarnya nilai *ttabel* (*ttabel ts* 0,05 = 2,631 dan *ttabel ts* 0,01 = 1,986) maka dapat diketahui bahwa nilai *t* observasi lebih besar dari nilai *ttabel*, yakni $1,986 < 45,682 > 2,631$. Hasil ini menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar *signifikan*. Hal ini berarti, penerapan strategi pembelajaran *Active Learning Tipe Index Card* dapat peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan. Edisi Revisi*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Zain, Aswan. 2013. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ihsan, Fuad. 2010. *Dasar-dasar Kependidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Purwanto. 2011. *Evaluasi Hasil Belajar*. Surakarta: Pustaka Belajar.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.

Sudijono, Anas. 2011. *Pengantar
Evaluasi Pendidikan*. Jakarta:
Raja Grafindo Persada.

Zaini, Hisyam. 2008. *Strategi
Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta:
CTSD.