

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kerangka Teoretis

1. Pengertian Strategi

Pada mulanya istilah strategi digunakan dalam dunia militer yang diartikan sebagai cara menggunakan seluruh kekuatan militer untuk memenangkan suatu peperangan. Dalam dunia pendidikan, strategi diartikan sebagai *a plan Method, or Series of Ectivities Designed to Echieves a Particular Educational Goal*.¹¹ Istilah strategi mula-mula dipakai dikalangan militer dan diartikan sebagai seni dalam merancang (operasi) peperangan. terutama yang erat kaitannya dengan gerakan pasukan dan navigasi ke dalam posisi perang yang dipandang paling menguntungkan untuk memperoleh kemenangan. Penetapan strategi tersebut harus didahului oleh analisis kekuatan musuh yang, meliputi jumlah personal, kekuatan persenjataan, kondisi lapangan, posisi musuh, dan sebagainya. Dalam perwujudannya, strategi itu akan dikembangkan dan dijabarkan lebih lanjut menjadi tindakan-tindakan nyata dalam medan pertempuran.¹²

Dewasa ini istilah strategi banyak dipinjam oleh bidang-bidang ilmu lain, termasuk bidang ilmu pendidikan. Dalam kaitannya dengan belajar mengajar; pemakaian istilah strategi dimaksudkan sebagai daya upaya guru dalam menciptakan suatu sistem lingkungan yang memungkinkan terjadinya

¹¹Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2011), hlm.126

¹² Abu Ahmadi, Joko Tri Prasetya, *Strategi Belajar Mengajar untuk Fakultas Tarbiyah Komponen MKDK*, (Bandung: CV. Pustaka Setia, 2005), hlm.11

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

proses mengajar. Maksudnya agar tujuan pengajaran yang telah dirumuskan dapat tercapai secara berdaya guna dan berhasil guru, guru dituntut memiliki kemampuan mengatur secara umum komponen-komponen pengajaran sedemikian rupa sehingga terjalin keterkaitan fungsi antar komponen pengajaran dimaksud. Dengan rumusan lain, dapat juga dikemukakan bahwa strategi berarti pilihan pola kegiatan belajar mengajar yang diambil untuk mencapai tujuan secara efektif. Untuk melaksanakan tugas secara profesional, guru memerlukan wawasan yang mantap tentang kemungkinan-kemungkinan strategi belajar mengajar yang sesuai dengan tujuan belajar yang telah dirumuskan. baik dalam arti efek instruksional (tujuan belajar yang dirumuskan secara eksplisit dalam proses belajar mengajar), maupun dalam arti efek pengiring (hasil ikutan yang didapat dalam proses belajar, misalnya kemampuan berpikir kritis, kreatif, sikap terbuka setelah siswa mengikuti diskusi kelompok kecil dalam dalam proses belajarnya).¹³

Sedangkan Syaiful B. Djamarah menjelaskan bahwa strategi juga dapat diartikan sebagai pola-pola umum kegiatan guru anak didik dalam perwujudan kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan yang telah digariskan.¹⁴ Lebih lanjut dijelaskan oleh Djamarah bahwa strategi juga dapat diartikan sebagai pola-pola umum kegiatan guru dan anak didik dalam perwujudan kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan yang telah digariskan. Oleh karena itu dapat dikemukakan empat strategi dasar dalam proses belajar mengajar yaitu sebagai berikut:

¹³ *Ibid*, hlm.12

¹⁴ Syaiful Bahri Djamarah, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), hlm.5-6



Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

- a. Mengidentifikasi serta menetapkan spesifikasi dan kualifikasi perubahan tingkah laku dan keperibadian anak didik sebagaimana yang diharapkan.
- b. Memilih sistem pendekatan belajar mengajar berdasarkan aspirasi dan pandangan hidup masyarakat
- c. Memilih dan menetapkan prosedur, metode, dan teknik belajar mengajar yang dianggap paling tepat dan efektif sehingga dapat dijadikan pegangan oleh guru dalam menunaikan kegiatan mengajarnya
- d. Menetapkan norma-norma dan batas minimal keberhasilan atau kriteria serta standar keberhasilan sehingga dapat dijadikan pedoman oleh guru dalam melakukan evaluasi hasil kegiatan belajar mengajar yang selanjutnya akan dijadikan umpan balik buat penyempurnaan sistem intruksional yang bersangkutan secara keseluruhan.¹⁵

Kemudian Syaiful B. Djamarah menambahkan bahwa secara umum strategi mempunyai pengertian suatu garis-garis besar haluan untuk bertindak dalam usaha mencapai sasaran yang telah ditentukan. Lebih lanjut dikatakan, jika dihubungkan dengan belajar mengajar, strategi bisa diartikan sebagai pola-pola umum kegiatan guru anak didik dalam perwujudan kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan yang telah digariskan¹⁶.

Berdasarkan defenisi strategi di atas, ada dua hal yang yang patut kita cermati, *pertama* strategi pembelajaran merupakan rencana tindakan (serangkaian kegiatan) termasuk penggunaan metode dan pemanfaatan sebagai sumber daya atau kekuatan dalam pembelajaran. Ini berarti penyusunan suatu strategi baru sampai pada penyusun rencana kerja belum sampai pada tindakan. *Kedua* strategi disusun untuk mencapai tujuan tertentu. Artinya, arah dari semua penyusunan strategi adalah pencapaian tujuan. Dengan demikian, penyusunan langkah-langkah pembelajaran, pemanfaatan berbagai fasilitas dan

¹⁵ *Ibid*

¹⁶ *Ibid*, hlm. 7



sumber belajar semuanya diarahkan dalam upaya pencapaian tujuan. Oleh sebab itu, sebelum menentukan strategi, perlu dirumuskan tujuan yang jelas dan dapat diukur keberhasilannya.

2. Strategi *Index Card Match*

Menurut Zaini *Index Card Match* merupakan strategi yang cukup menyenangkan yang digunakan untuk mengulang materi yang telah diberikan sebelumnya. Namun demikian, materi barupun tetap bisa diajarkan dengan strategi ini dengan catatan siswa diberi tugas mempelajari topik yang akan diajarkan terlebih dahulu, sehingga ketika masuk kelas mereka sudah memiliki bekal pengetahuan¹⁷.

Adapun tujuan metode *Index Card Match* ini adalah untuk melatih peserta didik agar lebih cermat dan lebih kuat pemahamannya terhadap suatu materi pokok.¹⁸ Strategi *Index Card Match* merupakan sebuah strategi pembelajaran yang membantu siswa untuk mendapatkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap secara aktif, serta menjadikan belajar tidak terlupakan. Cara ini memungkinkan siswa untuk berpasangan dan memberi pertanyaan kuis kepada temannya. Strategi pembelajaran ini digunakan dengan melibatkan siswa dengan harapan agar materi yang telah disampaikan dapat lebih banyak melekat di dalam pikiran dari pada materi yang tidak, hal itu karena

¹⁷ Hisyam Zaini, *Loc Cit*

¹⁸ Ismail SM, *Strategi Pembelajaran Agama Islam Berbasis PAIKEM (Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan)*, (Semarang: Rasail Media Group, 2008), hlm. 7.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

pembahasan kembali memungkinkan siswa untuk memikirkan kembali informasi tersebut dan menemukan cara untuk menyimpannya di dalam otak.¹⁹

Adapun langkah-langkah pembelajaran dengan strategi *Index card match* yaitu:²⁰

- a. Buatlah potongan-potongan kertas sejumlah siswa yang ada dalam kelas
- b. Bagi jumlah kertas-kertas tersebut menjadi dua bagian yang sama
- c. Tulis pertanyaan tentang materi yang telah diberikan sebelumnya pada setengah bagian kertas yang telah disiapkan. Setiap kertas berisi satu pertanyaan,
- d. Pada separoh kertas yang lain tulis jawaban dari pertanyaan-pertanyaan yang tadi dibuat.
- e. Kocoklah semua kertas sehingga akan tercampur antara soal dan jawaban,
- f. Beri setiap siswa satu kertas. Jelaskanlah bahwa ini aktivitas yang dilakukan berpasangan. Separoh siswa akan mendapatkan soal dan separoh yang lain mendapatkan jawaban.
- g. Minta siswa untuk menemukan pasangan mereka. Jika ada yang sudah menemukan pasangan mereka, minta mereka untuk duduk berdekatan. Terangkan juga agar mereka tidak memberitahu materi yang mereka dapatkan kepada teman yang lain

¹⁹ Melvin L. Silberman, *101 Cara Pelatihan dan Pembelajaran Aktif*, (Bandung: Nusamedia, 2006), hal. 250

²⁰ Hisyam Zaini, *Loc Cit*

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- h. Setelah semua siswa menemukan pasangan dan duduk berdekatan, minta setiap pasangan secara bergantian untuk membacakan soal yang diperoleh dengan keras kepada teman-teman yang lain. Selanjutnya soal tersebut dijawab oleh pasangan-pasangan yang lain.
- i. Akhiri proses ini dengan membuat klifikasi dan kesimpulan.

Kelebihan *index card match* antara lain dapat membiasakan siswa untuk bekerjasama, saling membantu dan merangsang siswa untuk berfikir secara aktif. Siswa diberikan suatu kebebasan untuk mencari dan menemukan pasangan dari jawaban sehingga siswa cenderung menjadi aktif. Disamping kelebihan *index card match* memiliki kekurangan seperti kurangnya pengawasan atau bimbingan dari guru mengakibatkan suasana kelas menjadi gaduh dan kurang terkoordinir. Pembuatan soal yang kurang jelas menyebabkan siswa menjadi ragu dan sulit menemukan pasangan dari jawaban (kartu) yang ada di tangannya.

3 Pengertian Hasil Belajar

Menurut Dimiyati dan Mujiono hasil belajar adalah hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya penggal dan puncak proses belajar. Hasil belajar, untuk sebagian adalah berkat tindak guru, suatu pencapaian tujuan pengajaran. Pada bagian lain merupakan peningkatan kemampuan mental siswa . Hasil belajar tersebut dibedakan menjadi dampak pengajaran dan dampak pengiring. Dampak pengajaran adalah hasil dapat diukur, seperti tertuang dalam angka

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

rapor dan dampak pengiring adalah terapan pengetahuan dan kemampuan di bidang lain, suatu transfer belajar.²¹

Tulus Tu'u mengemukakan bahwa hasil belajar siswa terfokus pada nilai atau angka yang dicapai siswa dalam proses pembelajaran di sekolah.

Nilai tersebut terutama dilihat dari segi kognitif, karena aspek ini yang sering dinilai oleh guru untuk melihat penguasaan pengetahuan sebagai ukuran pencapaian hasil belajar siswa.²² Lebih lanjut Nana Sudjana mengatakan bahwa di antara ketiga ranah ini, yakni kognitif, afektif dan psikomotorik, maka ranah kognitiflah yang paling sering dinilai oleh para guru di sekolah karena berkaitan dengan kemampuan para siswa dalam menguasai isi bahan pengajaran.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses untuk perubahan tingkah laku, dengan adanya pembelajaran, maka tingkah laku seseorang yang tidak baik bisa menjadi baik, dan juga dapat memperbaiki etika dalam segala aspek hidup dan kehidupan.

Nana Sudjana unsur-unsur yang terdapat dalam ketiga aspek hasil belajar.

a. Hasil belajar bidang *kognitif*

- 1) Tipe hasil pengetahuan hafalan (*Knowledge*)
- 2) Tipe hasil belajar pemahaman (*Comprehention*)
- 3) Tipe hasil belajar penerapan (*Aplikasi*)
- 4) Tipe hasil belajar analisis
- 5) Tipe hasil belajar sintesis
- 6) Tipe hasil belajar evaluasi

²¹ Dimiyati dan Mudjiono, *Loc Cit*

²² Tulus Tu'u, *Peran Disiplin pada Perilaku dan Prestasi Siswa*, (Jakarta: PT.Gransindo, 2004), hlm.76

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

b. Hasil belajar bidang *afektif*

Bidang afektif berkenaan dengan sikap dan nilai. Beberapa ahli mengatakan, bahwa sikap seseorang dapat diramalkan perubahannya, bila seseorang telah menguasai bidang kognitif tingkat tinggi. Hasil belajar bidang afektif kurang mendapat perhatian dari guru. Para guru lebih banyak memberi tekanan pada bidang kognitif semata-mata. Tipe hasil belajar afektif tampak pada siswa dalam berbagai tingkah laku seperti atens/perhatian terhadap pelajaran, disiplin, motivasi belajar, menghargai guru dan teman sekelas, kebiasaan belajar, dan lain-lain.

c. Hasil belajar bidang psikomotor

Hasil belajar bidang psikomotor tampak dalam bentuk keterampilan (skill), kemampuan bertindak individu (seseorang). Carl Rogers berpendapat, seseorang yang telah menguasai tingkat kognitif maka prilaku orang tersebut sudah diramalkan.²³

Hakikat hasil belajar yang dapat mewujudkan tujuan pembelajaran IPS adalah perubahan tingkah laku yang mencakup kemampuan kognitif, kemampuan afektif, dan kemampuan psikomotor. Namun dalam penelitian ini kemampuan yang ingin diwujudkan adalah kemampuan hasil belajar IPS dalam bidang kognitif.

Berdasarkan definisi-definisi di atas dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan segenap rangkaian kegiatan atau aktivitas yang dilakukan secara sadar oleh seseorang dan mengakibatkan perubahan dalam dirinya berupa penambahan pengetahuan atau kemahiran berdasarkan alat indera dan pengalamannya. Oleh sebab itu, apabila setelah belajar peserta didik tidak ada

²³ Nana sudjana, *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Sinar Baru, 2005), hlm 52-54

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

perubahan tingkah laku yang positif dalam arti tidak memiliki kecakapan baru serta wawasan pengetahuannya tidak bertambah maka dapat dikatakan bahwa belajarnya belum sempurna. Sehubungan dengan penelitian ini, maka yang dimaksud hasil belajar adalah skor atau nilai yang diperoleh siswa setelah dilakukan evaluasi.

Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yaitu kemampuan siswa dalam memahami dan menguasai materi pelajaran IPS terutama pada perolehan konsep terhadap materi IPS. Dimana ranah kognitif ini terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi. Pemahaman yaitu menghubungkan bagian-bagian terdahulu dengan yang diketahui berikutnya misalnya dalam pembelajaran IPS yaitu: guru menuliskan soal yang berhubungan dengan materi yang telah lalu dan yang ada kaitannya dengan materi yang akan dipelajari. Hal ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

Ranah afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian organisasi, dan internalisasi. Sedangkan ranah psikomotor berkenaan dengan hasil belajar, keterampilan, dan kemampuan bertindak. Ranah psikomotor ini memiliki enam tingkatan keterampilan yakni keterampilan gerakan refleks, keterampilan pada gerakan-gerakan dasar, kemampuan konseptual, kemampuan di bidang fisik, dan keterampilan gerakan-gerakan dari yang sederhana sampai yang kompleks. Ketiga ranah tersebut seiring sejalan dalam pelaksanaannya.



Berdasarkan pengelompokan di atas, maka hasil belajar IPS lebih terarah pada hasil belajar IPS mengacu pada 3 ranah yaitu kognitif, afektif dan psikomotor. Namun dalam kenyataannya, guru cenderung hanya memberikan penilaian pada ranah kognitif (pengetahuan), karena ranah kognitif ini yang dapat dihitung secara matematis.

4. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Slameto berpendapat 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. Yang termasuk dalam faktor intern seperti, faktor jasmaniah, faktor psikologis dan faktor kelelahan. Sedangkan faktor ekstern yang berpengaruh terhadap belajar, dapatlah dikelompokkan menjadi tiga faktor yaitu, faktor keluarga, faktor sekolah (organisasi) dan faktor masyarakat.²⁴

Muhibbin Syah juga menambahkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi belajar siswa dapat dibedakan menjadi tiga macam, yakni: 1) factor internal atau faktor dari dalam siswa, yakni keadaan atau kondisi jasmani dan rohani siswa, 2) faktor eksternal atau faktor dari luar siswa, yakni kondisi lingkungan disekitar siswa, 3) faktor pendekatan belajar atau *approach to learning*, yakni jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode

²⁴ Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta. Rineka Cipta 2010), hlm. 54-72

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

yang digunakan siswa untuk melakukan kegiatan pembelajaran materi-materi pelajaran.²⁵

Djamarah memandang belajar itu bukanlah suatu keaktifan yang berdiri sendiri. Mereka berkesimpulan ada unsur-unsur lain yang ikut terlibat langsung di dalamnya, yaitu masukan mentah (*raw input*) merupakan bahan pengalaman belajar tertentu dalam proses belajar mengajar (*learning teaching process*) dengan harapan dapat berubah menjadi keluaran (*out put*) dengan kualifikasi tertentu. Di dalam proses belajar itu ikut berpengaruh sejumlah faktor lingkungan, yang merupakan masukan dari lingkungan (*invironmental input*) dan sejumlah faktor, instrumental (*instrumental input*) yang dengan sengaja dirancang dan dimanipulasikan guna menunjang tercapainya keluaran yang dikehendaki.²⁶

Berdasarkan uraian-uraian di atas, jelaslah bahwa faktor yang mempengaruhi dalam arti menghambat atau mendukung proses belajar, secara garis besar dapat dikelompokkan dalam dua faktor, yaitu faktor intern (dari dalam diri subjek belajar) dan faktor ekstern (dari luar diri subjek belajar).

5. Hubungan Strategi *Index Card Match* dengan Hasil Belajar

Strategi *Index Card Match* berpotensi meningkatkan hasil belajar IPS.

Dari pemaparan teori tentang Strategi *Index Card Match* dapat diketahui bahwa strategi ini dapat memupuk kerja sama siswa dalam menjawab pertanyaan dengan mencocokkan kartu indeks yang ada di tangan mereka. Proses

²⁵ Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Rajawali Press, 2011), hlm. 145-146

²⁶ Syaiful B. Djamarah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), hlm. 141-142

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

pembelajaran ini lebih menarik karena siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Dalam Strategi *Index Card Match* ini siswa harus mengerjakan banyak tugas. Mereka harus menggunakan otak, mengkaji gagasan, memecahkan masalah, dan menerapkan apa yang mereka pelajari. Belajar juga harus gesit, menyenangkan, bersemangat dan penuh gairah. Siswa bahkan sering meninggalkan tempat duduk mereka, bergerak leluasa dan berfikir keras.

Dengan demikian strategi ini membuat siswa terbiasa aktif mengikuti pembelajaran sehingga aktivitas siswa meningkat. Strategi *Index Card Match* 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, setiap siswa pasti mendapat pasangan kartu yang cocok lalu mendiskusikan hasil pencarian pasangan kartu yang sudah dicocokkan oleh siswa bersama pasangannya dan siswa lainnya. Dengan mendiskusikan bersama pasangannya maka siswa akan lebih mengerti dengan konsep materi yang sedang dipelajari. Karena pembelajaran ini dilakukan dalam suasana yang menyenangkan, maka diharapkan dapat meningkatkan semangat dan aktivitas siswa dalam belajar siswa dalam kegiatan belajar.

Berdasarkan pendapat di atas, Strategi *Index Card Match* merupakan metode pembelajaran yang menuntut siswa untuk bekerja sama dan dapat meningkatkan rasa tanggung jawab siswa atas apa yang dipelajari dengan cara yang menyenangkan. Siswa saling bekerja sama dan saling membantu untuk menyelesaikan pertanyaan dan melemparkan pertanyaan kepada pasangan lain.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Kegiatan belajar bersama ini dapat membantu memacu belajar aktif dan kemampuan untuk mengajar melalui kegiatan kerjasama kelompok kecil yang memungkinkan untuk memperoleh pemahaman dan penguasaan materi.

Dengan demikian Strategi *Index Card Match* 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.

B. Penelitian Relevan

Setelah penulis membaca dan mempelajari beberapa karya ilmiah sebelumnya, unsur relevanya dengan penelitian yang penulis laksanakan adalah sama-sama dengan meningkatkan hasil belajar dengan menggunakan strategi pembelajaran yang sama. Penelitian yang dilakukan oleh Ida Wahyuni, Sripatmi, dan M. Turmuzi dari instansi yang berbeda yaitu Universitas Mataram tahun 2013 dengan judul "Penerapan Strategi *Index Card Match* untuk Meningkatkan Aktivitas dan Prestasi Belajar Siswa pada Materi Pokok "Fungsi" di Kelas VIII SMPN 1 Gunungsari Tahun Pelajaran 2013/2014". Hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas belajar siswa untuk pertemuan I dan II pada siklus I, siklus II berturut-turut adalah 8,00 (cukup) dan 10,01 (cukup), 13,00 (tinggi). Sedangkan rata-rata nilai kelas pada siklus I dan siklus II berturut-turut adalah 75,00 dan 80,00 dengan urutan ketuntasan klasikal 68% dan 84%. Dengan melihat keseluruhan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan strategi *Index Card Match* dapat



meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar siswa pada materi pokok “Fungsi” kelas VIII G SMPN 1 Gunungsari tahun pelajaran 2013/2014.²⁷

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Dahlianis dari instansi yang sama yaitu Universitas Islam Negeri Suska Riau tahun 2010 dengan judul ”Penerapan Strategi Pembelajaran *Index Card Match* untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Kimia Pada Pokok Bahasan Hidrokarbon Siswa Kelas X A A SMA N 3 Kecamatan XIII Koto Kampar Kabupaten Kampar”. Dari analisis data tentang keberhasilan tindakan diperoleh fakta bahwa terjadi peningkatan jumlah siswa yang memiliki nilai di atas 65 sesudah tindakan dibandingkan dengan jumlah siswa yang memiliki nilai di atas 65 sebelum tindakan dengan persentase ketuntasan pada ulangan harian I adalah 62,5%. Terjadi peningkatan dari ulangan harian I ke ulangan harian II menjadi 100%.²⁸

Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Yusparizal dengan judul ”Upaya Peningkatan Motivasi Belajar PKn dengan Pembelajaran *Cooperatif Learning Tipe Index Card Match* Pada Siswa Kelas III SD Negeri 011 Langgini Bangkinang”. Adapun hasil penelitian saudara Yusparizal adanya peningkatan motivasi belajar dari siklus I ke siklus II. Dari hasil observasi motivasi belajar siswa pada Siklus I hanya mencapai skor 132 yaitu dalam kriteria tinggi, dengan rata-rata motivasi belajar siswa untuk tiap indikator (6 indikator) motivasi belajar hanya sebesar 68.8%. Sedangkan hasil pengamatan motivasi belajar pada siklus II

²⁷ Ida Wahyuni, Sripatmi, dan M. Turmuzi, *Penerapan Strategi Index Card Match untuk Meningkatkan Aktivitas dan Prestasi Belajar Siswa pada Materi Pokok "Fungsi" di Kelas VIII SMPN 1 Gunungsari Tahun Pelajaran 2013/2014*, Skripsi Universitas Mataram: 2013

²⁸ Nurhamzah, *Penerapan Strategi Pembelajaran Index Card Match untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Kimia Pada Pokok Bahasan Hidrokarbon Siswa Kelas X A A SMA N 3 Kecamatan XIII Koto Kampar Kabupaten Kampar*, Skripsi UIN SUSKA: 2010



mencapai skor 163 (dalam kriteria sangat tinggi), dengan rata-rata motivasi belajar siswa untuk indikator motivasi belajar (6 indikator) sebesar 84.9%.²⁹

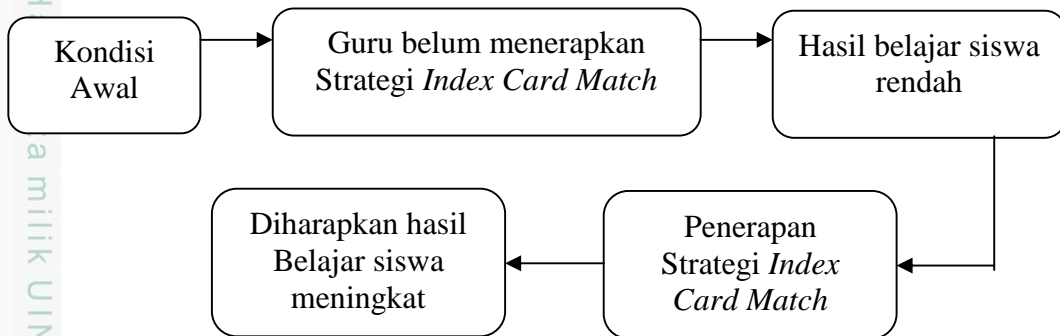
C. Kerangka Berfikir

Berdasarkan paparan teoritis dan hasil-hasil penelitian terdahulu, dapat disimpulkan bahwa yang mempengaruhi hasil, prestasi dan motivasi belajar siswa dengan penerapan strategi pembelajaran *Index Card Match*. Strategi pembelajaran ini membantu siswa untuk mendapatkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap secara aktif, serta menjadikan belajar tidak terlupakan dengan cara meninjau ulang materi pelajaran yang telah dipelajari atau materi pelajaran yang akan dipelajari. Strategi ini dalam penerapannya sangat menyenangkan, disini siswa diminta untuk mencocokkan kartu yang dimiliki dengankartu yang dimiliki temannya. Disini siswa dituntut untuk mengingat materi dengan baik serta membutuhkan konsentrasi. Dalam proses belajar mengajar, penulis akan mengajarkan siswa berdasarkan langkah-langkah pembelajaran untuk fokus pada peningkatan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPS. Untuk mengetahui lebih jelas kerangka konseptual penelitian ini dapat dilihat pada Gambar di bawah ini:

²⁹ Yusparizal, *Upaya Peningkatan Motivasi Belajar PKn dengan Pembelajaran Kooperatif Learning Tipe Index Card Match Pada Siswa Kelas III SD Negeri 011 Langgini Bangkinang*, Skripsi, UIN SUSKA: 2008

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Gambar 1. Kerangka Berpikir

D. Indikator Keberhasilan

1. Indikator Kinerja

a. Aktivitas Guru

- 1) Guru membuat potongan-potongan kertas sejumlah siswa yang ada dalam kelas
- 2) Guru membagikan jumlah kertas-kertas tersebut menjadi dua bagian yang sama
- 3) Guru menuliskan pertanyaan tentang materi yang telah diberikan sebelumnya pada setengah bagian kertas yang telah disiapkan. Setiap kertas berisi satu pertanyaan,
- 4) Pada separoh kertas yang lain, guru juga menuliskan jawaban dari pertanyaan-pertanyaan yang tadi dibuat.
- 5) Guru mengaduk-aduk semua kertas sehingga akan tercampur antara soal dan jawaban

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 6) Guru memberikan setiap siswa satu kertas serta menjelaskan bahwa ini aktivitas yang dilakukan berpasangan. Separoh siswa akan mendapatkan soal dan separoh yang lain mendapatkan jawaban.
- 7) Guru meminta siswa untuk menemukan pasangan mereka. Jika ada yang sudah menemukan pasangan mereka, minta mereka untuk duduk berdekatan. Guru menerangkan juga agar mereka tidak memberitahu materi yang mereka dapatkan kepada teman yang lain
- 8) Setelah semua siswa menemukan pasangan dan duduk berdekatan, guru meminta setiap pasangan secara bergantian untuk membacakan soal yang diperoleh dengan keras kepada teman-teman yang lain. Selanjutnya soal tersebut dijawab oleh pasangan-pasangan yang lain.
- 9) Guru mengakhiri proses ini dengan membuat klarifikasi dan kesimpulan
Aktivitas guru dalam pada penelitian ini minimal mencapai kategori kuat.

b. Aktivitas Siswa

- 1) Siswa memperhatikan guru membuat potongan-potongan kertas
- 2) Siswa memperhatikan guru membagikan jumlah kertas menjadi dua bagian yang sama
- 3) Siswa memperhatikan guru menuliskan pertanyaan tentang materi. Setiap kertas berisi satu pertanyaan,
- 4) Pada separoh kertas yang lain, siswa memperhatikan guru juga menuliskan jawaban dari pertanyaan

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 5) Siswa memperhatikan guru mengaduk-aduk semua kertas sehingga akan tercampur antara soal dan jawaban
- 6) Setiap siswa menerima satu kertas yang berisi pertanyaan atau jawaban
- 7) Siswa mencari pasangan mereka berdasarkan kartu yang dimiliki. setelah menemukan pasangan, siswa duduk berdekatan dan siswa tidak memberitahukan isi kartu mereka kepada pasangan lain
- 8) Setelah semua siswa menemukan pasangan dan duduk berdekatan, siswa dalam pasangan secara bergantian untuk membacakan soal yang diperoleh dengan keras kepada teman-teman yang lain dan pasangan yang lain memberikan jawaban atas pertanyaan tersebut
- 9) Siswa bersama guru menarik kesimpulan.
Aktivitas siswa dalam pada penelitian ini minimal mencapai kategori kuat.

2. Indikator Hasil

Peneliti menetapkan indikator keberhasilan penelitian ini adalah apabila hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS mencapai nilai KKM yang telah ditetapkan oleh sekolah yaitu 70 secara individu telah dapat dikatakan tuntas, dan ketuntasan secara klasikal apabila hasil belajar siswa mencapai nilai 80%.³⁰ Artinya dengan persentase tersebut, hasil belajar IPS siswa tuntas.

E. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian teori yang dikemukakan sebelumnya, maka hipotesis dalam penelitian tindakan ini bahwa jika diterapkan *Strategi Index Card Match*

³⁰Wardani, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: UT, 2004), hlm. 4.21

maka dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Soisal Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Darun Nafis Pangkalan Kerinci.

Maka Hipotesis dapat diterima.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.