

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu hal yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia. Pendidikan sangat penting bagi manusia, melalui pendidikan suatu bangsa dapat mencapai kemajuan dalam hidup. Definisi pendidikan dalam UU RI No 20 Tahun 2003 Bab 1 Pasal 1 Ayat 1 yaitu tentang sistem pendidikan Nasional mengatakan bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara

Dalam dunia pendidikan dikenal adanya jalur pendidikan formal, nonformal, dan informal. Ketiga jalur ini oleh Ki Hajar Dewantara disebut dengan tri pusat pendidikan, karena ketiganya memberikan andil yang besar bagi proses pengembangan manusia untuk mencapai kesempurnaan dalam berbagai dimensi (Haerullah dkk., 2020). Sekolah menjadi tempat siswa berproses dalam pembentukan karakter, proses pembangunan kecerdasan, akhlak dan kepribadian peserta didik dalam berinteraksi di lingkungannya serta mengasah kemampuan siswa untuk memecahkan permasalahan terutama di lingkup sosial.

Menurut Ghozali dalam (S.Trinurmi, 2015:60) tujuan pendidikan sesuai dengan pandangan hidupnya dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya yaitu, sesuai dengan filsafatnya, yakni memberi petunjuk akhlak dan pembersihan jiwa dengan maksud di balik itu membentuk individu-individu yang ditandai dengan sifat-sifat utama dan takwa. Adapun menurut Munzir Hitami (S.Trinurmi, 2015:60) mengemukakan tujuan pendidikan tidak terlepas dari tujuan hidup manusia, biarpun dipengaruhi oleh berbagai budaya, pandangan hidup, atau keinginan-keinginan lainnya.

Tujuan pendidikan sangat erat kaitannya dengan proses pembelajaran, baik didalam dunia pendidikan yaitu kegiatan belajar mengajar yang mana agar

nantinya bisa tercapai tujuan pembelajaran. Kegiatan proses belajar mengajar yang bagus adalah yang mampu meningkatkan minat dan ketertarikan belajar siswa sehingga siswa dapat menunjukkan sikap yang antusias dalam mengikuti proses pembelajaran dari awal hingga pelajaran berakhir.

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Proses pembelajaran dialami sepanjang hayat seorang manusia serta dapat berlaku dimanapun dan kapanpun. Pembelajaran mempunyai pengertian yang mirip dengan pengajaran, walaupun mempunyai konotasi yang berbeda.

Proses pembelajaran anak kurang didorong untuk mengembangkan kemampuan berfikir, sehingga siswa berada pada objek yang pasif dalam permasalahan pembelajaran IPS, tampaknya peran guru sebagai tenaga pendidik dituntut untuk mampu berinovasi menciptakan perangkat pembelajaran yang mampu menumbuh kembangkan kemampuan anak dalam pembelajaran IPS. Pembelajaran efektif adalah pembelajaran yang dikelola sedemikian rupa sehingga proses pembelajaran yang dikelola dapat dicapai hasil seoptimal mungkin. Ditinjau dari kegiatan siswa, pembelajaran efektif adalah pembelajaran yang dapat membuat siswa terdorong dan mampu memanfaatkan kesempatan belajar yang ada untuk menguasai kompetensi yang dipelajari. Pembelajaran yang efektif ialah pembelajaran yang menurut guru agar memberikan kesempatan belajar yang seluas-luasnya kepada siswa agar membangun kompetensinya (Aqip, Z 2022:51). Namun pada kenyataannya, pada mata pelajaran IPS hasil belajar siswa tergolong rendah karena didalam proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru di kelas kurang efektif dan efisien.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti di SMPN 1 Rambah, proses pembelajaran sering ditemui siswa yang tidak memahami materi yang sudah dijelaskan oleh guru, ini dikarenakan cara guru dalam menyampaikan materi

pembelajaran lebih sering menggunakan metode konvensional (ceramah) dimana siswa hanya duduk dan mendengarkan saat guru menjelaskan di depan kelas. Hal ini disebabkan karena kurangnya efektif pembelajaran yang diciptakan guru yang membuat anak menjadi tidak bersemangat dalam proses pembelajaran, kurangnya interaksi siswa selama proses pembelajaran. Pada saat ditanya banyak siswa yang masih enggan bertanya terkait materi yang belum dipahami, sehingga umpan balik dari siswa masih kurang yang membuat hasil belajar peserta didik kurang optimal. Apabila kondisi demikian terus berlanjut tentu akan menjadi suatu kendala dalam pembelajaran. Hal ini juga berdampak pada hasil penilaian harian (ph) mata pelajaran IPS dengan banyaknya siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang ditentukan yaitu 85. Adapun KKM mata pelajaran IPS di SMPN 1 Rambah sebagai berikut:

Tabel 1.1 Nilai Hasil Penilaian Harian (ph) Seluruh Siswa Kelas VIII di SMPN 1 Rambah

No	Kelas	Jumlah siswa	Presentase	
			Tuntas 85	Tidak tuntas 85
1.	VIII 1	32		
2.	VIII 2	32		
3.	VIII 3	32		
4.	VIII 4	32		
5.	VIII 5	31		
6.	VIII 6	30		
	JUMLAH	189		

Sumber : Guru SMPN 1 Rambah pada bulan September

Berdasarkan pada tabel 1.1, pengamatan tersebut dapat dilihat bahwa hasil belajar IPS siswa masih tergolong rendah, dan untuk menghadapi rasa bosan serta rasa jenuh siswa, maka guru mempunyai kewajiban untuk mengatasi masalah tersebut. Pembelajaran akan berjalan dengan baik, apabila pemilihan model pembelajaran memperhatikan beberapa hal seperti materi yang akan disampaikan,

tujuan pembelajaran, waktu yang tersedia, jumlah siswa, mata pelajaran, fasilitas belajar dan kondisi siswa.

Untuk memperbaiki hasil belajar siswa, salah satu alternatif yang akan peneliti lakukan adalah dengan menggunakan model pembelajaran yang dapat memperbaiki hasil belajar siswa. Rusman (2014:132) mengemukakan bahwa, “Model pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien. Berdasarkan masalah tersebut maka salah satu alternatif untuk menyelesaikan masalah yaitu dengan menerapkan model pembelajaran Index Card Match (ICM). Alasan peneliti menggunakan model ini dikarenakan peneliti pernah menggunakan model ini disaat peneliti PPL, Penggunaan strategi pembelajaran aktif Index Card Match dipilih karena dapat merangsang daya tarik, keaktifan dan pemahaman siswa terhadap pelajaran IPS. Dengan demikian siswa lebih semangat dan senang mengikuti pelajaran dan hasil belajar siswa meningkat. Index card match merupakan sebuah strategi pembelajaran yang membantu siswa untuk mendapatkan pengetahuan, keterampilan dan sikap secara aktif serta menjadikan belajar tidak terlupakan (Sliberman, 2009:121 dan 265). Strategi pembelajaran aktif *Index Card Match* bisa digunakan sebagai metode alternatif yang dirasa lebih bisa memahami karakteristik belajar peserta didik yang berbeda-beda.

Model *Index Card Match* merupakan salah satu metode pendukung dalam pembelajaran kooperatif karena melibatkan siswa secara berpasangan yaitu dengan cara mencari pasangan kartu yang diterima masing-masing siswa, dimana kartu tersebut sebagian berisi jawaban dan sebagian lagi berisi soal.

Model pembelajaran *Index Card Match* ini mengajak siswa untuk aktif dan berperan langsung dalam kegiatan pembelajaran. Apa yang dipelajari oleh siswa akan terus diingat dan tidak mudah dilupakan. Hal ini dapat mempermudah siswa dalam menggali pengetahuan baru melalui kegiatan pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas. Dengan begitu, hasil belajar siswa meningkat sesuai dengan yang diharapkan.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas mendorong peneliti untuk mengkaji **“Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Index Card Match* Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Rambah.”**

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah terdapat Pengaruh Model Pembelajaran *Index Card Match* terhadap hasil belajar IPS Siswa Kelas VIII Pada Mata Pelajaran IPS di SMP Negeri 1 Rambah ?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui tentang ada atau tidak Pengaruh Model Pembelajaran *Index Card Match* terhadap hasil belajar IPS Siswa Kelas VIII Pada Mata Pelajaran IPS di SMP Negeri 1 Rambah.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang ingin di capai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini dapat bermanfaat sebagai pengayaan kajian keilmuan yang memberi bukti secara ilmiah tentang pengaruh model pembelajaran *Index Card Match* Pada Mata Pelajaran IPS Terhadap Kemampuan hasil belajar VIII SMP Negeri 1 Rambah.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat bagi siswa

Dengan di terapkan model pembelajaran *Index Card Match*, diharapkan mampu meningkatkan kemampuan hasil belajar siswa.

b. Manfaat bagi guru

Dapat memperluas pengetahuan dan wawasan guru mengenai pembelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran *Index Card Match*. Selain itu, dapat juga di jadikan sebagai salah satu cara yang di terapkan dalam kegiatan pembelajaran IPS untuk meningkatkan kemampuan hasil belajar siswa.

c. Manfaat bagi peneliti

Manfaat untuk peneliti, menjadi bahan pelajaran dan memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

I. Hakikat Model Pembelajaran

a) Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran sebuah rencana yang terstruktur dan memiliki prosedur untuk menerapkan suatu pembelajaran, dengan beragam variasi dan karakteristik yang dapat digunakan dalam sebuah pembelajaran. Model pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang akan digunakan, termasuk didalamnya tujuan-tujuan pengajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas.

Model pembelajaran merupakan kerangka dasar pembelajaran yang dapat diisi oleh beragam muatan mata pelajaran sesuai dengan karakteristik kerangka dasarnya (Suyanto & Jihad, 2013:134). Model pembelajaran yang merupakan suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain (Joyce & Weil, dalam Rusman, 2012:133). Menurut Joice dan Weil (dalam Mahmudah, M. 2021:19-31) berpendapat bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajara di kelas atau yang lain. Dalam pembelajaran kooperatif ini, mempunyai tujuan tidak hanya meningkatkan kegiatan proses pembelajaran melalui kerja kelompok tetapi juga meningkatkan aktivitas sosial. Menurut Nurulhayati dalam Wibowo (2012:203) Pembelajaran kooperatif adalah strategi pembelajaran yang melibatkan partisipasi siswa dalam satu kelompok kecil untuk saling interaksi. Sanjaya dalam Wibowo (2012:203) berpendapat Pembelajaran kooperatif merupakan kegiatan belajar siswa yang dilakukan secara berkelompok.

Model pembelajaran berkelompok adalah rangkaian kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa dalam kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Pembelajaran kooperatif merupakan kegiatan pembelajaran dengan cara berkelompok untuk bekerja sama saling membantu mengonstruksi konsep dan menyelesaikan persoalan (Shoimin 2016:45). Model pembelajaran juga didefinisikan sebagai prosedur atau pola sistematis yang digunakan sebagai pedoman untuk mencapai tujuan pembelajaran di dalamnya terdapat strategi, teknik, metode, bahan, media, dan alat penilaian pembelajaran. Terdapat banyak model pembelajaran yang telah dikembangkan, untuk memudahkan siswa memahami dan menguasai pelajaran tertentu. Pengembangannya pun disesuaikan dengan karakteristik mata pelajaran, sehingga tidak ada model pembelajaran tertentu yang diyakini sebagai model pembelajaran yang paling baik.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli diatas, tentang pembelajaran kooperatif, dapat diambil kesimpulan bahwa pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran dimana siswa bekerja sama dalam kelompok-kelompok kecil dan saling berbagi, tolong menolong mengatasi tugas yang dihadapi, melalui diskusi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran.

b) Model Pembelajaran *Index Card Match* (ICM)

Menurut Annisa dan Marlina (2019) metode pembelajaran *Index Card Match* (ICM) adalah sebuah metode mencari pasangan kartu yang digunakan untuk mengulangi materi pembelajaran yang telah diberikan sebelumnya tentunya kegiatan dalam metode ini dilakukan secara menyenangkan. Menurut Hidayat dan Sari (2018) dalam metode ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk menjalankan prinsip bermain sambil belajar. Hal ini dapat dijadikan sarana dalam mengatasi problematika dalam pembelajaran yang ada.

Index Card Match merupakan suatu strategi pembelajaran yang menggunakan kartu, dimana kartu tersebut berisi soal dan sekaligus jawabannya. *Index Card Match* juga didefinisikan sebagai metode “mencari pasangan kartu” digunakan untuk mengulangi materi pelajaran yang telah diberikan sebelumnya (Suprijono, 2013).

Menurut Silberman (2006) *Index Card Match* merupakan salah satu model pembelajaran yang menyenangkan dan aktif untuk meninjau ulang materi pembelajaran sebelumnya atau sesudahnya yang pernah diajarkan yang ditandai dengan cara permainan kartu dengan cara mencari pasangan menggunakan potongan kertas yang berisikan pertanyaan serta jawaban.

Berdasarkan pendapat di atas bahwa model pembelajaran *Index Card Match* merupakan model pembelajaran yang menuntut siswa untuk saling berkerjasama dan dapat meningkatkan rasa tanggung jawab siswa atas apa yang dipelajari dengan cara yang menyenangkan. Siswa saling bekerjasama dan Saling membantu untuk menyelesaikan pertanyaan dan melemparkan pertanyaan kepada pasangan yang lain. Kegiatan belajar bersama ini dapat memicu belajar aktif dan kemampuan untuk mengajar melalui kegiatan kerjasama kelompok kecil yang memungkinkan untuk memperoleh pemahaman dan penguasaan materi. Dengan demikian model pembelajaran aktif tipe *Index Card Match* adalah suatu cara pembelajaran aktif untuk meninjau ulang materi pelajaran dengan teknik mencari pasangan kartu *Index* yang merupakan jawaban atau soal sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana menyenangkan.

c) Tujuan Model Pembelajaran *Index Card Match* (ICM)

Menurut Hisyam Zaini (2008:69) tujuan penerapan model pembelajaran *Index Card Match* ini, yaitu untuk melatih siswa agar lebih cermat dan lebih kuat pemahamannya terhadap suatu materi pokok. Dengan model pembelajaran *Index Card Match* ini, siswa akan lebih semangat serta antusias dalam belajarnya lebih cermat dan mudah untuk memahami dan mengingat suatu materi pelajaran. Dalam model pembelajaran *Index Card Match*, guru juga sangat senang apabila siswa berani mengungkapkan gagasan dan pandangan mereka. Untuk itu guru atau pendidik harus memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengungkapkan gagasan-gagasan alternatif mereka. Sehingga guru sangat senang apabila siswa dapat mengerjakan suatu persoalan dengan cara berbeda dari apa yang dijelaskan oleh guru. Dengan demikian suasana kelas akan lebih hidup, menyenangkan, dan menyemangatisiswa untuk selalu belajar.

d) Manfaat Model Pembelajaran *Index Card Match* (ICM)

Menurut (Rambe,2018) beberapa keuntungan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Index Card Match* di dalam proses pembelajaran, antara lain yaitu:

- 1) Menumbuhkan rasa gembira dalam belajar
- 2) Materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru menarik perhatian siswa
- 3) Mampu menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

e) Langkah-langkah *Index Card Match* (ICM)

Menurut Suprijono (2013), langkah-langkah strategi belajar menggunakan model pembelajaran aktif tipe index card match adalah sebagai berikut:

- a. Buatlah potongan kertas sebanyak jumlah siswa yang ada di dalam kelas dan bagilah kertas-kertas tersebut menjadi dua bagian yang sama.
- b. Pada separuh bagian, tulis pertanyaan tentang materi yang akan dibelajarkan. Setiap kertas berisi satu pertanyaan.
- c. Pada separuh kertas yang lain, tulis jawaban dari pertanyaan-pertanyaan yang telah dibuat. Kemudian kocoklah semua kertas sehingga akan tercampur antara soal dan jawaban.
- d. Setiap siswa diberi satu kertas. Jelaskan bahwa ini adalah aktivitas yang dilakukan yang dilakukan berpasangan. Separuh siswa akan mendapatkan soal dan separuh yang lain akan mendapatkan jawaban.
- e. Guru memberikan waktu dalam 15 menit kepada siswa untuk menemukan pasangan mereka. Jika ada yang sudah menemukan pasangan, mintalah kepada mereka untuk duduk berdekatan. Jelaskan juga agar mereka tidak memberi tahu materi yang mereka dapatkan kepada teman yang lain.
- f. Setelah semua siswa menemukan pasangan dan duduk berdekatan, mintalah kepada setiap pasangan secara bergantian untuk membacakan soal yang diperoleh dengan keras kepada teman-temannya yang lain. Selanjutnya soal-soal tersebut dijawab oleh pasangannya.
- g. Akhiri proses ini dengan membuat klarifikasi dan kesimpulan.

g) Kelebihan Dan Kekurangan *Index Card Macth* (ICM)

Marrwan Bona (dalam Rosyada, 2013:12) kelebihan dan kekurangan model pembelajaran kooperatif tipe *Index Card Macth* adalah sebagai berikut:

- a. Kelebihan atau keuntungan tipe *Index Card Macth* adalah sebagai berikut ;
 1. Menumbuhkan kegembiraan dalam kegiatan belajar mengajar
 2. Materi pelajaran yang disampaikan lebih menarik perhatian siswa
 3. Mampu meningkatkan hasil belajar siswa mencapai taraf ketuntasan belajar
 4. Menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan
 5. Penilaian dilakukan bersama pengamat dan pemain
- b. Kekurangan atau kelemahan tipe *Index Card Macth* adalah sebagai berikut:
 1. Membutuhkan waktu yang lama bagi siswa untuk menyelesaikan tugas dan prestasi
 2. Guru harus meluangkan waktu yang lebih lama untuk membuat persiapan
 3. Guru harus memiliki jiwa demokratis dan keterampilan memadai dalam pengolaan kelas
 4. Suasana kelas menjadi gaduh dan dapat mengganggu kelas lain

2. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh siswa setelah melalui kegiatan belajar. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah tingkat penguasaan yang diraih siswa setelah mengalami proses kegiatan pembelajaran dalam waktu tertentu dan sesuai tujuan yang telah ditetapkan (Ramli, 2013). Ada juga yang mengemukakan pengertian hasil belajar adalah perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar.

Secara sederhana, yang dimaksud dengan hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar (Santoso, 2013). Pengaturan mengenai penilaian pendidikan perlu disesuaikan dengan perkembangan dan kebutuhan dalam penilaian hasil belajar. Penilaian hasil belajar oleh pendidik bertujuan untuk memantau dan mengevaluasi proses, kemajuan belajar, dan perbaikan hasil belajar peserta didik secara berkesinambungan.

Penilaian hasil belajar peserta didik pada pendidikan dasar dan pendidikan menengah meliputi aspek sikap, pengetahuan dan keterampilan.

b. Indikator Hasil Belajar

Menurut (Sudjana, 2016, hlm.22) menjelaskan 3 ranah dalam hasil belajar yaitu:

1. Ranah kognitif

Berkenaan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yaitu pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi, kedua aspek pertama disebut kognitif tingkat rendah dan keempat aspek berikutnya termasuk kognitif tingkat tinggi.

2. Ranah afektif

Berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek yaitu penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi \. Beberapa ahli mengatakan bahwa sikap seseorang dapat diramalkan perubahannya, bila seseorang telah memiliki penguasaan kognitif tingkat tinggi. Penilaian hasil belajar afektif kurang mendapat perhatian dari guru. Para guru lebih banyak menilai ranah kognitif semata-mata. Tipe hasil belajar afektif tampak pada siswa dalam berbagai tingkah laku seperti perhatiannya terhadap pelajaran, disiplin, motivasi belajar, dan hubungan sosial.

3. Ranah psikomotor

Berkenaan dengan hasil keterampilan dan kemampuan bertindak, ada enam aspek psikomotor yaitu gerakan refleks, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perspektual, keharmonisan atau kompleks, dan gerakan ekspresif dan interpretatif.

Penilaian hasil belajar mengisyaratkan hasil belajar sebagai program atau objek menjadi sasaran penelitian. Hasil belajar sebagai objek penelitian pada hakikatnya menilai penguasaan siswa terhadap tujuan-tujuan instruksional menggambarkan hasil belajar yang harus dikuasai siswa berupa kemampuan-kemampuan siswa setelah menerima atau menyelesaikan pengalaman belajarnya.

c. Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Secara garis besar ada dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar, yaitu faktor internal adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar,

sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang ada di luar individu (Hamalik, 2011).

Uraian mengenai faktor internal dan eksternal adalah sebagai berikut:

- a. Faktor Internal (berasal dari dalam diri) yang berupa; kesehatan, minat dan motivasi; cara belajar
- b. Faktor Eksternal (berasal dari luar diri) yang berupa, keluarga; sekolah dan masyarakat

Berdasarkan penjelasan diatas faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar ada dua yaitu faktor internal dan faktor eksternal, yang mana faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik yang meliputi kecerdasan, minat, motivasi, sikap, serta kondisi fisik dan kesehatan. Sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang meliputi keluarga, sekolah, dan masyarakat. Seorang pendidik harus dapat menghindari faktor-faktor negatif yang terjadi agar peserta didik nyaman dalam belajar dan terciptanya hasil belajar yang baik.

c. Hakikat Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

a) Pengertian Pembelajaran IPS

Ilmu Pengetahuan Sosial, yang sering disingkat dengan IPS, adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji berbagai disiplin ilmu sosial, serta kegiatan dasar manusia yang dikemas secara ilmiah dalam rangka memberi wawasan dan pemahaman yang mendalam kepada peserta didik, khususnya di tingkat dasar dan menengah. Menurut Nurshid Sumaatmadja (dalam Supriatna, 2008:1) mengemukakan bahwa secara mendasar pengajaran IPS berkenaan dengan kehidupan manusia yang melibatkan segala tingkah laku dan kebutuhannya. Sedangkan Trianto (2010:171) menyatakan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial, seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya. Sejalan dengan pendapat diatas Supardi (2011:182) mendefenisikan pendidikan IPS di sekolah adalah suatu penyederhanaan disiplin ilmu-ilmu sosial, psikologi, filsafat, Ideologi Negara dan agama yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan psikologi untuk tujuan pendidikan.

Dari paparan diatas dapat disimpulkan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial adalah ilmu yang mempelajari masalah-masalah sosial yang didalamnya merupakan penyederhanaan dari berbagai ilmu sosial seperti: antropologi, geografi, sejarah, hukum, ilmu-ilmu politik dan humaniora yang terpadu dan terseleksi untuk mencapai tujuan pembelajaran pada jenjang pendidikan dasar dan menengah.

b) Karakteristik Pendidikan IPS

Menurut Sapriya (2009:7) mengemukakan bahwa salah satu karakteristik Pendidikan IPS adalah bersifat dinamis, artinya selalu berubah sesuai dengan tingkat perkembangan masyarakat. Perubahan dapat dalam aspek materi, pendekatan, bahkan tujuan sesuai dengan tingkat perkembangan masyarakat. Ada beberapa karakteristik pembelajaran IPS yang dikaji bersama ciri dan sifat pembelajaran IPS menurut A Kosasih Djahiri (dalam Sapriya, 2007:19) adalah sebagai berikut:

1. IPS berusaha mempertautkan teori ilmu dengan fakta atau sebaliknya (menelaah fakta dari segi ilmu).
2. Penelaahan dan pembahasan IPS tidak hanya dari satu bidang disiplin ilmu saja melainkan bersifat komprehensif (meluas) dari berbagai ilmu sosial dan lainnya sehingga berbagai konsep ilmu secara terintegrasi terpadu digunakan untuk menelaah satu masalah, tema, atau topik.
3. Mengutamakan peran aktif siswa melalui proses belajar inquiri agar siswa mampu mengembangkan berfikir kritis, rasional, dan analisis.
4. Pembelajaran IPS tidak hanya mengutamakan pengetahuan semata juga nilai dan keterampilan.

Dari paparan diatas dapat disimpulkan bahwa karakteristik pembelajaran IPS adalah bersifat dinamis, artinya selalu berubah sesuai dengan tingkat perkembangan masyarakat. Perubahan dapat dalam aspek materi, pendekatan, bahkan tujuan sesuai dengan tingkat perkembangan masyarakat.

c) Tujuan Pembelajaran IPS

Menurut Rudy Gunawan (2011:37) mengemukakan bahwa pembelajaran IPS bertujuan membentuk warga negara yang berkemampuan sosial dan yakin akan kehidupannya sendiri ditengah-tengah kekuatan fisik dan sosial, yang pada

gilirannya akan menjadi warga negara yang baik dan bertanggung jawab, sedangkan ilmu sosial bertujuan menciptakan tenaga ahli dalam bidang ilmu sosial. Sementara menurut Wahab (dalam Rudy Gunawan 2011:21) menyatakan bahwa tujuan pengajaran IPS disekolah tidak lagi semata-mata untuk memberi pengetahuan dan menghafal sejumlah fakta dan informasi akan tetapi lebih dari itu. Para siswa selain diharapkan memiliki pengetahuan mereka juga dapat mengembangkan keterampilannya dalam berbagai segi kehidupan dimulai dari keterampilan akademiknya sampai pada keterampilan sosialnya. Tujuan pendidikan menurut Isjoni (2007:50-51) dapat dikelompokkan menjadi empat kategori sebagai berikut:

1. *Knowledge*, yang merupakan tujuan utama pendidikan IPS yaitu membantu para siswa belajar tentang diri mereka sendiri dan lingkungannya.
2. *Skills*, yang berhubungan dengan tujuan IPS dalam hal ini mencakup keterampilan berfikir (*Thinking Skills*).
3. *Attitudes*, di kelompokkan menjadi dua, yaitu kelompok sikap yang diperlukan untuk tingkah laku berfikir (*Intelektual Behavior*) dan tingkah laku sosial (*Social Behavior*).
4. *Value*, dalam hubungan ini adalah nilai yang terkandung dalam masyarakat sekitar didapatkan dari lingkungan masyarakat sekitar maupun lembaga pemerintah (falsafah bangsa). Dari paparan di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran IPS adalah membantu tumbuhnya warga negara yang baik dapat mengembangkan kerampilannya dalam berbagai segi kehidupan dimulai dari keterampilan akademiknya sampai pada kererampilan sosialnya.

B. Definisi Operasional

Untuk menghindari terjadinya perbedaan penafsiran, terlebih dahulu perlu di jelaskan definisi operasional mengenai istilah-istilah kunci untuk mempertegas, memberikan arah dan menghindari kesalah pahaman. Beberapa istilah yang di pandang penting untuk didefinisikan adalah sebagai berikut :

1. Model pembelajaran *Index Card Macth* merupakan model pembelajaran yang menuntut siswanya untuk saling berkerjasama dan dapat meningkatkan rasa

tanggung jawab siswa atas apa yang dipelajari dengan cara yang menyenangkan. Dengan model pembelajaran *Index Card Match* diharapkan siswa VIII di SMP Negeri 1 Rambah mampu mengembangkan kemampuannya dan bakatnya. Serta mampu belajar dengan aktif di kelas sehingga dapat tercapai tujuan pembelajaran.

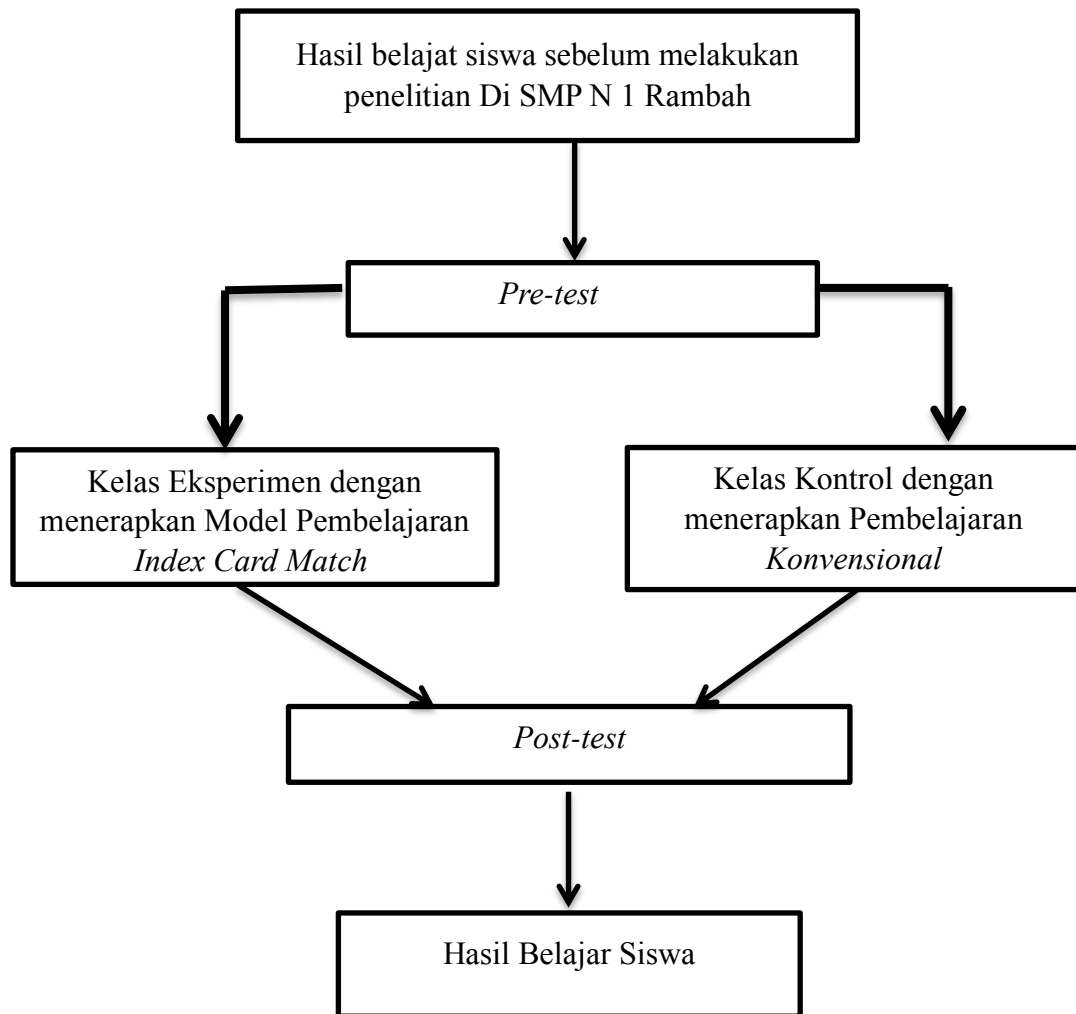
2. Hasil belajar menurut Kuandar (2013:62) adalah kompetensi atau kemampuan tertentu baik kognitif afektif maupun psikomotor yang dicapai atau dikuasai peserta didik setelah mengetahui proses belajar mengajar, sedangkan menurut Susanto (2013:5) Hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar. Dalam penelitian ini yang dimaksud dengan hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajar siswa SMP N 1 Rambah dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran *Index Card Match*.

C. Kerangka konseptual

Berdasarkan dari model pembelajaran *Index Card Match* dalam rangka meningkatkan hasil belajar IPS dengan pertimbangan model pembelajaran mampu mengembangkan dan menyalurkan pengetahuan serta nilai-nilai dan pengalaman belajar siswa, juga mampu mengembangkan kemampuan berpikir, pemecahan masalah, keterampilan sosial (berkelompok dan berkomunikasi) serta adanya proses belajar mengajar siswa yang lebih memperkuat daya ingat siswa terhadap materi pembelajaran.

Hasil belajar adalah tingkat pencapaian yang telah dicapai oleh peserta didik terhadap tujuan yang telah ditetapkan oleh masing-masing bidang studi setelah mengikuti program pembelajaran dalam waktu tertentu.

Model pembelajaran *Index Card Match* menjadi variable bebas (X) dan hasil belajar siswa menjadi variabel terkait (Y) dalam penelitian ini. Peneliti ingin melihat apakah ada atau tidak pengaruh dari penerapan model pembelajaran *Index Card Match* terhadap hasil belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Rambah pada mata pelajaran IPS.



Gambar 2.1 Kerangka konseptual

D. Hipotesis

Menurut Sugiyono (2017) hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah. Karena sifatnya masih sementara, maka perlu dibuktikan kebenarannya melalui data empirik yang terkumpul. Jadi hipotesis juga dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum jawaban yang empirik. Hipotesis dalam penelitian ini adalah pengaruh model pembelajaran *Index Card Match* terhadap hasil belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Rambah.

H_a = Model Pembelajaran *Index Card Match* Berpengaruh terhadap Hasil Belajar Siswa.

H_o = Model Pembelajaran *Index Card Match* Tidak Berpengaruh terhadap Hasil Belajar Siswa.

E. Penelitian Yang Relevan

Berdasarkan pengamatan keputusan yang penulis lakukan, hingga saat ini ada beberapa hasil penelitian yang berkaitan Pengaruh Model Pembelajaran *Index Card Match* terhadap hasil belajar IPS. Diantara hasil yang relevan adalah penelitian yang ditulis oleh :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Tika Agustian dalam penelitiannya berjudul pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Index Card Match* berbantuan media podcast terhadap hasil belajar beserta didik. Pada siswa kelas IX MTS Manabaul Ulum Margoyoso. Berdasarkan hasil penelitiannya yang telah dilaksanakan dalam 2 siklus dengan penggunaan model pembelajaran *Index Card Match* melalui media Podcast untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IX MTS Manabaul Ulum Margoyoso. Pengujian hipotesis menggunakan Uji-t dengan nilai sig. yang artinya H_o ditolak dan H_1 diterima, sehingga penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Index Card Match* (ICM) dengan bantuan media podcast berpengaruh terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA Biologi.

Perbedaan peneliti terdahulu dengan yang saya teliti adalah terletak pada model pembelajaran *Index Card Match* melalui media podcast, peneliti yang dilakukan sebelumnya pada siswa tingkat IX MTS, sedangkan penelitian yang akan saya lakukan pada siswa SMP VIII dengan menggunakan model *Index Card Match*

2. Sri Lestari (2014) mahasiswa S1 Jurusan Tarbiyah IAIN Bengkulu dalam rangka penulisan skripsi. Meneliti tentang “Perbedaan Hasil Belajar Matematika Siswa Antara yang Menggunakan Metode Pembelajaran Aktif *Index Card Match* Dengan Menggunakan Metode Pembelajaran Konvensional Pada Siswa Peringkat dan Bukan Peringkat di Kelas III SD Negeri 79 Kota Bengkulu”. Hasil penelitian menyimpulkan terdapat perberbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang menggunakan metode pembelajaran aktif tipe *Index Card Match* dan yang menggunakan

metode konvensional. Perbedaannya ialah peneliti terdahulu meneliti siswa kelas III SD, sedangkan peneliti yang akan saya lakukan kelas VIII SMP. Sedangkan persamaannya ialah sama-sama menggunakan model pembelajaran *Index Card Match*.

3. Penelitian yang dilakukan Firda Halawati pada mata pelajaran IPA tahun 2020 yang berjudul: Pengaruh Penggunaan Model *Index Card Match* Terhadap Hasil Belajar Siswa. Kesimpulan yang dapat diambil, penggunaan model pembelajaran *Index Card Match* memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar pada mata pelajaran IPA kelas VII. Penggunaan model pembelajaran *Index Card Match* memberikan kontribusi terhadap pencapaian hasil belajar IPA siswa yaitu pada kelas eksperimen diperoleh rata-rata 59% skor sedangkan rata-rata skor hasil belajar IPA siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional 41%.

Persamaan peneliti terdahulu dengan yang saya teliti adalah terletak pada model pembelajaran *Index Card Match*, perbedaannya yaitu peneliti yang dilakukan sebelumnya pada siswa tingkat SMP kelas VII sedangkan penelitian yang akan saya lakukan pada siswa SMP VIII dengan menggunakan model *Index Card Match*

4. Penelitian yang relevan dengan penelitian ini yaitu, penelitian yang dilakukan Musdalifah pada tahun 2021 dengan judul penelitian “Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran *Index Card Match* Terhadap Hasil Belajar PKN Pada Siswa Kelas IV Sdn No. 196 Bontomajannang Kecamatan Galesong Utara Kabupaten Takalar.” Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan jenis penelitian Pre-Eksperimental Designs. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penerapan Model Pembelajaran *Index Card Match* terhadap hasil belajar PKN pada siswa Kelas IV SDN No. 196 Bontomajannang Kecamatan Galesong Utara Kabupaten Takalar. Utara Kabupaten Takalar.

Persamaan dengan penelitian ini adalah jenis penelitian ini menggunakan *Quasi Eksperiment* yang sama yaitu model pembelajaran *Index Card Match*. Sedangkan perbedaannya adalah waktu, tempat dan objek penelitiannya.

5. Es tri Desi Rahmawati (2018) mahasiswa S1 Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung Bandar Lampung. Meneliti tentang “Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif Tipe *Index Card Match* Dan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V 35 Sd Negeri 6 Metro Utara”. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan mengetahui pengaruh positif dan signifikan strategi pembelajaran aktif tipe *Index Card Match* dan media gambar terhadap hasil belajar matematika siswa. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan strategi pembelajaran aktif tipe *Index Card Match* dan media gambar terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V SD Negeri 6 Metro Utara. Persamaan penelitian terdahulu sama- sama menentukan hasil belajar dan menggunakan metode Pembelajaran *Index Card Match*. Perbedaannya yaitu penelitian terdahulu meneliti media gambar terhadap hasil belajar matematika siswa, sedangkan penelitian ini tidak meneliti media gambar terhadap hasil belajar matematika siswa

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah yang data penelitian berupa angka-angka dan analisisnya menggunakan statistik (Sugiyono, 2017:11). Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen semu (*Quasi Eksperimen*). Eksperimen semu merupakan penelitian yang mendekati eksperimen sungguhan (Sugiyono, 2019:114). Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji secara langsung pengaruh suatu variabel terhadap variabel lain dan menguji hipotesis hubungan sebab akibat. Penelitian ini dilakukan pada dua kelas, yaitu kelas pertama kelas eksperimen dan kelas kedua kelas kontrol. Verifikasi hasilnya yaitu untuk membandingkan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Rancangan penelitian yang digunakan adalah *pre-test* dan *post-test*. Adapun desain pada pelaksanaan tindakan lapangan adalah sebagai berikut:

Tabel 3.1

Desain Penelitian *Quasi Eksperimen*

Kelompok	Tes Awal	Perlakuan	Tes Akhir
Eksperimen	TI	X	T2
Kontrol	TI	-	T2

Sumber : Sugiyono (2017:79)

Keterangan : X : Pembelajaran dengan model *Index Card Match*

- : Pembelajaran Konvensional

TI : Pemberian *pre-test*

T2 : Pemberian *post-test*

B. Waktu dan Tempat

1. Tempat Penelitian dilaksanakan di kelas VIII di SMP Negeri 1 Rambah

Tabel 3.2

Jadwal Dan Target Penelitian

No	Tahap Penelitian	Waktu Pelaksanaan								
		Nov	Des	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Jun	Jul
1	Observasi ke sekolah	■								
2	Pengajuan Judul	■								
3	Pembuatan proposal	■	■	■						
4	Seminar proposal		■	■						
5	Pelaksanaan Penelitian			■	■	■	■	■		
6	Seminar hasil								■	
7	Komprehensif									■

Sumber: Data Primer

2. Waktu Penelitian dilaksanakan pada bulan Oktober – Maret 2024.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah wilayah regeneralisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh penelitian untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2011:117) atau dapat dikatakan populasi adalah sekelompok individu yang akan diteliti atau menjadi objek untuk kemudian diambil kesimpulannya. Adapun populasi dalam penelitian ini yaitu jumlah seluruh siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Rambah.

Tabel 3.3

Jumlah Siswa Kelas VIII SMP N 1 Rambah

No	Kelas	Jumlah siswa
1	VIII 1	32
2	VIII 2	32
3	VIII 3	32
4	VIII 4	32
5	VIII 5	31
6	VIII 6	30
Jumlah		189

Sumber: Data SMP Negeri 1 Rambah Tahun Pelajaran 2023/2024.

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi (Sugiyono, 2017:81). Teknik sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Simple Random Sampling* yaitu pengambilan anggota sampel dari populasi secara acak. Adapun langkah-langkah pengambilan anggota sampel dari populasi secara acak. Adapun langkah-langkah pengambilan sampel di dalam penelitian sebagai berikut :

1. Membuat enam gulungan kertas
2. Satu kertas ditulis kelas eksperimen dan satu kertas lagi ditulis kelas kontrol. Kelas yang lain tidak ditulis, hanya kosong saja.
3. Kemudian diacak dan di undi, setelah itu maka di dapatlah kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Setelah hasil di dapat maka terpilihlah kelas VIII.4 sebagai kelas eksperimen dan VIII.5 sebagai kelas kontrol.

Tabel 3.4
Sampel Penelitian

No	Kelas	Jumlah
1	VIII 4 (Eksperimen)	32
2	VIII 5(Kontrol)	31
	Jumlah	63

Sumber: Olahan data peneliti di SMP Negeri 1 Rambah Tahun Pelajaran 2023/2024.

D. Sumber Data Penelitian

Adapun sumber data yang digunakan dalam penelitian adalah data primer dan skunder.

a. Sumber data

1. Data primer

Data primer dalam penelitian ini adalah data yang di peroleh dari hasil tes kemampuan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran *Index Card Macth* dan hasil tes kemampuan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran ceramah kelas VIII SMP Negeri 1 Rambah.

2. Data sekuder

Data sekunder merupakan sumber kedua dari data yang dibutuhkan. Peneliti juga mendapatkan data sekunder dari guru IPS SMP Negeri 1 Rambah kelas VIII.

E. Teknik Pengumpulan Data

Menurut Sugiyono (2017:137) teknik pengumpulan data adalah cara yang digunakan peneliti untuk memperoleh data yang dibutuhkan. Tes adalah rangkaian pertanyaan atau alat lain yang di gunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh setiap individu atau kelompok (Mahmud, 2011:185). Bentuk tes yang dilakukan dalam penelitian ini berupa tes objektif yang mana siswa memilih jawaban yang paling benar.

F. Intrumen Penelitian

Instrument penelitian adalah suatu alat yang di gunakan untuk pengukuran dalam peneliti, Sugiyono (2017:102). Jenis instrumen dalam penelitian ini adalah instrumen tes berupa soal urain yang disusun berdasarkan indikator kemampuan hasil belajar siswa. Indikator berpikir kritis siswa yang digunakan peneliti dalam penelitian ini yaitu pertanyaan terhadap masalah, informasi, konsep, interpretasi dan menarik kesimpulan. Adapun langkah-langkah mendapatkan instrument yang baik adalah sebagai berikut :

1. Tes

Salah satu bentuk tes yang digunakan untuk mengukur kemampuan siswa menggunakan bentuk tes objektif yang dimana terdiri dari beberapa jawaban, tetapi hanya ada satu jawaban yang paling benar. Adapun masing-masing item pada tes objektif terdiri dari empat alternatif jawaban seperti (a,b,c,d).

2. Melakukan Uji Coba Soal

Untuk mendapatkan instrument tes yang baik, maka soal-soal yang telah disusun tersebut di uji coba untuk menentukan validitas, tingkat kesukuran, daya pembedaan dan reliabilitas.

a. Melakukan Validitas Soal

Suatu instrument dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan. Tinggi rendahnya validitas instrument menunjukkan sejauh mana data

yang terkumpul tidak menyimpang dari gambaran tentang variabel yang dimaksud (Sugiyono, 2010:60). Peneliti menggunakan *Korelasi Product Moment*, sesuai dengan pendapat Sugiyono, (2010:60) dengan rumus :

$$r_{xy} = \frac{n \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\{n\sqrt{\sum x^2 - \sum x^2}\} - \{\sum x^2 - (\sum y)^2\}}$$

Keterangan :

r_{xy}	= Koefisien korelasi variabel x dan y
n	= Jumlah responden.
$\sum xy$	= hasil perkalian antara skor x dan skor y
$\sum x$	= Jumlah skor item x
$\sum y$	= Jumlah skor y
$\sum x^2$	= Jumlah kuadrat dari skor x
$\sum y^2$	= Jumlah kuadrat dari skor y
$\sum xy$	= hasil perkalian antara skor item dan skor total

Setelah setiap butir soal dihitung besarnya koefisien korelasi dengan skor totalnya, maka selanjutnya adalah menghitung uji t dengan rumus :

$$t_{hitung} = r_{xy} \sqrt{\frac{n-2}{1-r^2}}$$

keterangan :

t = nilai t hitung

r = koefisien korelasi hasil r hitung

n = jumlah responden

untuk mencari t_{tabel} dengan t_{tabel} = t_α (dk = n-2)

kriteria pengujian :

jika t_{hitung} > t_{tabel} berarti butir soal tersebut valid

jika t_{hitung} < t_{tabel} berarti butir soal tersebut tidak valid

b. Tingkat Kesukaran

Tingkat kesukaran adalah keberadaan suatu butir soal apakah di pandang sukar, sedang, atau mudah dalam mengerjakannya (Sugiyono, 2010:78). Rumus untuk menentukan tingkat kesukaran soal uraian (Sugiyono, 2010:78) adalah :

$$TK = \frac{SA+SB}{IA+IB}$$

Keterangan :

TK = Tingkat Kesukaran

SA = Jumlah skor kelompok atas

SB = Jumlah skor kelompok bawah

IA = Jumlah skor ideal kelompok atas

IB = Jumlah skor ideal kelompok bawah

Tabel 3.6

Klasifikasi Koefisien Tingkat Kesukuran

No	Tingkat Kesukuran	Evaluasi Butiran Soal
1	$TK \leq 0,00$	Terlalu sukar
2	$0,00 < TK \leq 0,30$	Sukar
3	$0,30 < TK \leq 0,70$	Sedang/cukup
4	$0,70 < TK \leq 1,00$	Mudah
5	$TK = 1,00$	Terlalu mudag

Sumber : Sundayana, 2010 :78

c. Daya Pembeda

Daya pembeda soal adalah kemampuan suatu soal untuk dapat membedakan antara siswa berkemampuan tinggi dengan siswa yang berkemampuan rendah (Sundayana, 2010:78) adalah sebagai berikut :

$$DP = \frac{SA-SB}{IA}$$

Keterangan :

SA = Jumlah skor kelompok atas

SB = Jumlah skor kelompok bawah

IA = Jumlah skor ideal kelompok atas

Tabel 3.7

Klasifikasi Daya Pembedaan

No	Daya Pembeda DP	Evaluasi Butiran Soal
1	$DP \leq 0,00$	Sangat jelek
2	$0,00 < DP \leq 0,20$	Jelek
3	$0,20 < DP \leq 0,40$	Cukup
4	$0,40 < DP \leq 0,70$	Baik
5	$0,70 < DP \leq 1,00$	Sangat baik

Sumber : Sundayana, 2010 :78

d. Uji Reliabilitas

Instrumen yang reliable adalah instrument yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama, akan menghasilkan data yang sama. Dalam menguji reliabilitas instrument pada penelitian ini, peneliti menggunakan rumus *Cronbach's Alpha* (α) untuk tiap soal uraian sesuai dengan rumus yang terdapat dalam buku Sugiyono, (2010:70) sebagai berikut :

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

Keterangan :

r_{11} = reliabilitas instrument

$\sum s_t^2$ = jumlah varians item

s_t^2 = varians total

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan suatu metode atau cara untuk mengolah sebuah data menjadi informasi sehingga karakteristik data tersebut menjadi mudah untuk kita pahami dan juga bermanfaat untuk menemukan solusi dari suatu permasalahan, yang paling utama yaitu masalah di dalam suatu penelitian. Ada beberapa tahap penelitian di dalam melakukan analisis data, yaitu sebagai berikut:

1. Uji Normalitas

Menurut Sugiyono (2017:239), uji normalitas digunakan untuk mengkaji kenormalan variabel yang diteliti apakah data tersebut berdistribusi normal atau tidak. Hal tersebut penting karena bila data setiap variabel tidak normal, maka pengujian hipotesis tidak bisa menggunakan statistik parametrik.

1) Bila signifikansi $> 0,05$, artinya data terdistribusi normal.

2) Bila signifikansi $< 0,05$, artinya data terdistribusi tidak normal

$$\chi^2 = \sum \frac{(O_1 - E_1)^2}{E_1}$$

Keterangan :

χ^2 = Nilai χ^2

O_1 = Nilai observasi

E_1 = Nilai expected / harapan, luasan interval kelas berdasarkan table normal dikalikan N (total frekuensi) ($\pi \times N$)

N = Banyaknya angka pada data (total frekuensi).

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk melihat apakah data memiliki varians yang homogen atau tidak. Uji homogenitas yang digunakan adalah uji *Fisher* (F), karena terjadi dari dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Adapun langkah-langkah uji homogenitas menurut Sugiyono (2010:145) adalah sebagai berikut :

1. Merumuskan hipotesis pengujian

H_0 = kedua varians homogen ($v_1 = v_2$)

H_1 = kedua varians tidak homogen ($v_1 \neq v_2$)

2. Menentukan nilai F_{hitung} dengan rumus :

$$F_{hitung} = \frac{\text{varians terbesar}}{\text{varian terkecil}} = \frac{(\text{simpangan baku besar})^2}{(\text{simpangan baku kecil})^2}$$

3. Menentukan nilai F_{tabel} dengan rumus :

$$F_{tabel} = F_{\alpha} (dk \ n_{\text{variens besar}} - 1 / n_{\text{variens kecil}}) - 1$$

4. Kriteria pengujian

Jika $F_{hitung} \leq F_{tabel}$, maka H_0 di terima (variens homogen)

3. Uji Hipotesis

Uji hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Uji Parsial (Uji t). Ghazali (2018:88) Uji t digunakan untuk menguji pengaruh masing- masing variabel independen yang digunakan dalam penelitian ini terhadap variabel dependen secara parsial. Menurut Sugiyono (2018:223) Uji t merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah, yaitu yang menanyakan hubungan antara dua variabel atau lebih. Rancangan pengujian hipotesis digunakan untuk mengetahui korelasi dari kedua variabel yang diteliti.

Uji hipotesis dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh model pembelajaran *Index Card Match* terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS kelas VIII di SMP Negeri 1 Rambah. Adapun hipotesisnya sebagai berikut :

- a. H_0 = Tidak ada pengaruh model pembelajaran *Index Card Match* terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran IPS kelas VIII di SMP Negeri 1 Rambah
- b. H_a = Adanya pengaruh model pembelajaran *Index Card Match* terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran IPS kelas VIII di SMP Negeri 1 Rambah.

Untuk mengetahui pengaruh model *Index Card Match* maka Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah Uji-t. Uji-t yang digunakan adalah independent t-test. Alasan menggunakan independen t-test yakni untuk mengetahui perbedaan antara kelas yang diberi perlakuan dengan kelas yang tidak diberi perlakuan. Dalam Uji-t berlaku ketentuan bahwa jika t hitung > t table maka hipotesis alternatif diterima. Rumus Uji-t Independent t-test menurut (Sugiyono 2006:325) sebagai berikut:

$$t = \frac{X_1 - X_2}{\sqrt{\frac{S^2}{n_1} + \frac{S^2}{n_2}}}$$

Dengan Keterangan:

t = Koefisien yang dicari

x_1 = Rata-rata hasil tes peserta didik kelas eksperimen

X_2 = Rata-rata hasil tes peserta didik kelas control

S = Simpangan buku

n_1 = Jumlah Siswa kelas eksperimen

n_2 = Jumlas Siswa kelas kontrol