

PENGARUH STRATEGI PEMBELAJARAN AKTIF TIPE *INDEX CARD MATCH* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN SENI RUPA DI KELAS VIII SMPN 1 BATUSANGKAR

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Negeri Padang
untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam
Menyelesaikan Program Sarjana Pendidikan Seni Rupa



Oleh:

**SHILVIA NOVITA SARI
1106053/ 2011**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA
JURUSAN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2016**

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi

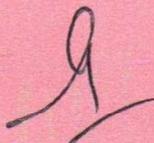
**PENGARUH STRATEGI PEMBELAJARAN AKTIF TIPE *INDEX CARD MATCH*
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN SENI RUPA DI
KELAS VIII SMPN 1 BATUSANGKAR**

Nama : Shilvia Novita Sari
NIM : 1106053
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa
Jurusan : Seni Rupa
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, 12 Mei 2016

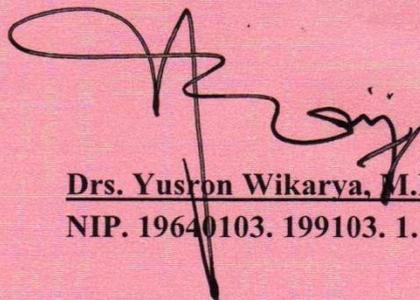
Disetujui :

Dosen Pembimbing I,



Drs. Wisdiarman, M.Pd
NIP. 19550531. 197903. 1. 002

Dosen Pembimbing II,



Drs. Yusron Wikarya, M.Pd
NIP. 19640103. 199103. 1. 005

Di ketahui Oleh,

Ketua Jurusan Seni Rupa



Drs. Syafwan, M.Si
NIP. 19570101. 198103. 1. 010

HALAMAN PENGESAHAN

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Padang

Judul : Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif Tipe *Index Card Match* Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Seni Rupa Di Kelas VIII SMPN 1 Batusangkar

Nama : Shilvia Novita Sari
Nim : 1106053
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa
Jurusan : Seni Rupa
Fakultas : Bahasa dan Seni

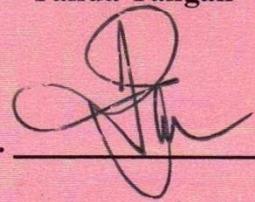
Padang, 12 Mei 2016

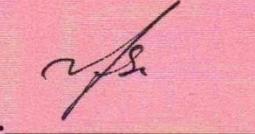
Tim Penguji

Nama/NIP

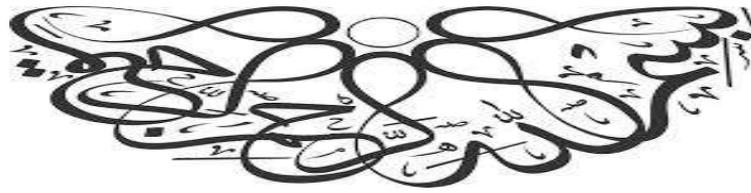
Tanda Tangan

1. Ketua : Dr. Ramalis Hakim, M.Pd.
NIP: 19550712.198503.1.002
2. Sekretaris : Yofita Sandra, S.Pd. M.Pd
NIP: 19790712. 200501. 2. 004
3. Anggota : Drs. Abd. Hafiz, M.Pd.
NIP: 19590524. 198602. 1. 001

1. 

2. 

3. 



Aku berlindung kepada Allah dari godaan syetan yang terkutuk dengan menyebut nama Allah yang maha pengasih lagi maha penyayang.

*Puji dan syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya tersebut, penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif Tipe *Index Card Match* Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Seni Rupa Di kelas VIII SMPN 1 Batusangkar".*

Terimakasih kepada kedua orang tuaku Irwan dan Nelviyanti, beserta mamaku di Padang Jasnimar, bersama keluarga besar yang telah memberi motivasi dan doanya selalu ☺. Doa, Nasehat, Cinta dan Kasih Sayang beliau sangat berarti bagiku... Perjuangan dibangku kuliah berbuah hasil yang bahagia☺ hingga mencapai gelar Sarjana. Semoga doa dan mimpi bisa terwujudkan esok harinya. Aaamin,, ☺☺☺☺

Terima kasih buat adikku Veronike Irawan yang juga lagi berjuang di bangku perkuliahan Agroekoteknologi di UNAND. Semoga perkuliahannya lancar hingga mencapai gelar sarjana. Dan buat Ifanora Nathalia yang lagi duduk dibangku sekolah, semoga tahun 2017 lulus UN dan diterima di Universitas yang diinginkan. Terima kasih adik yang telah menjadi tempat ku bertanya, tempat ku berbagi pendapat, terimakasih adik atas doa, motivasi, nasehat dan bantuan nya buat kakakmu ini ☺. Spesial buat my someone dedek imuut Lathif Aprilio, terima kasih atas semua canda tawa

dan hari-hari yang telah titif berikan baik dalam suka dan duka, memberikan semangat, do'a dan motivasi buatku. Maaf kalau titif selalu dimarah ya,,,! Hehehe... I love titif ☺

Terima kasih kepada Bapak Drs. Wisdiarman, M, P.d selaku Pembimbing Akademik sekaligus pembimbing I, terima kasih pak,, ☺ sudah membimbing shilvia dengan sabar dan maaf pak,, shilvia sudah merepotkan bapak, dan Kepada bapak Drs. Yusron Wikarya, M. P.d pembimbing II, terima kasih banyak pak ☺ atas arahan dan saran yang bapak berikan...

Terima kasih buat keluarga besar alm. Nursia, nenek, kakek, ante, om dan adik-adik sepupuku: Ririn, Widya, Sherly, Mesy, Vicky, Meta, Muthia, Adit, Habi, Reyzin, Alghi, Chika dan Azha. Dan buat keluarga yang di Tanjung Pinang Mak Doni dan Amai Wati, beserta yang paling spesial buat si kembar Rava dan Reva. Kemudian terima kasih buat keluargaku di Lubay, Uni Mega, Yesi, Nanda (Adek) dan Ilham, yang telah selalu memberikan dukungan dan nasehatnya. Selanjutnya untuk teman kecilku Santi, Yati, dan Tesa, yang selalu memdo'akanku, memberi motivasi dan menasehatiku. Terimakasih semua nya ☺, i love u my family Parak surian...I miss u Fren'd's.... ☺

Tidak terlupakan teman-teman ku dan senior-senior beserta junior yang selalu mendoakan, memotivasi, canda tawa yang tak habis-habisnya serta sama-sama berjuang... terutama di jurusan Seni Rupa, Novi Wandari, S.Pd (Jenk Opi), Yusmi Okta Winda , S.Pd (Upiak Inda), Dedta Wulandari, S.Pd (dedta), Kurnia Fajri, S.Pd (aya), Raisa Aulia, S.Pd (Raisa), Aji Waskito, S.Pd (Aji), Rafiqel Hayat, S.Pd (Rafik), Ramendra Yuza S.Pd (atux), Silvia Anggraini (Isil), Dosi Yulina Fitri, S.Pd (Dosi), Resti Rahmayuni

(Resti), Yayuk Kartini (yayuk), Yumadiska Rahmadani (diska), Thariq Muntaha (ajo), Yovi Hidayat (badai), Ryan Patrio (Bayan), Mutya Devita (Cymut), Putri Shintya (Putri), Nurmala Oktavianti, S.Pd (kak mala), Rahmi Nur Azian, S.Pd (kak ami), Sesarío Wideslanida (Bg rio), Ade Mousadeq, S. Pd (Bg ade), dan teman-teman di keluarga Seru badunsanak lainnya yang tidak disebutkan satu-persatu, TERIMA KASIH SEMUAA...☺ semoga teman-teman secepatnya meraih cita-cita yang telah lama diimpikan. KEEP SPIRIT & KEEP SMILE ☺ Semangat ART !!.

Yang tidak boleh dilupakan buat teman dan senior SERU BADUNSANAK yang telah duluan memakai TOGA, khususnya buat Zulfa Haryati, S.Pd (Cuppa), Osvi Syintia Rahmadhani, S.Pd (Rama Poena), Kakak Mutiara Zahraty, S.Pd (Kak tiara), akhirnya Kamis 12 Mei 2016 chipi baru bisa menyusul S.Pd nya.

Setiap Pertemuan Pasti Ada Perpindahan Semua itu adalah kehendak Allah, Dengan berakhirnya hamba-Mu ini ya Rabb menuntut ilmu di FBS UNP, bukan berarti berakhir pula aktivitas untuk senantiasa menuntut ilmu dan berdakwah di jalan Mu ya Rabb. Hamba terus menyongsong kehidupan ke depan yang hamba yakin Engkau akan berikan lebih baik dari sebelumnya ya Rabb. Aamiin ☺.

Fastabiqul Khairat
Shilvia Novita Sari☺



SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Karya tulis saya, Skripsi/~~Karya Akhir~~* dengan judul " Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif Tipe *Index Card Match* Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Seni Rupa Di Kelas VIII SMPN 1 Batusangkar" adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas Negeri Padang maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini murni gagasan, pemikiran, dan rumusan saya sendiri, tanpa bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan Tim Pembimbing.
3. Di dalam karya tulis ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali dikutip secara tertulis dengan jelas dan dicantumkan sebagai acuan di dalam naskah saya dengan disebutkan nama pengarangnya dan dicantumkan pada daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah saya peroleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padang, 02 Mei 2016
Saya yang menyatakan,



Shilvia Novita Sari
NIM. 1106053

ABSTRAK

**Shilvia Novita Sari, 2016 : Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif Tipe
Index Card Match Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam
Pembelajaran Seni Rupa Di Kelas VIII SMPN 1 Batusangkar,
Skripsi Seni Rupa.**

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji apakah hasil belajar siswa dalam pembelajaran seni rupa yang diajar melalui strategi pembelajaran aktif tipe *index card match* (pencocokkan kartu indeks) berbeda dengan hasil belajar siswa yang diajar melalui strategi konvensional di kelas VIII SMPN 1 Batusangkar. Hipotesis yang diuji dalam penelitian ini adalah hasil belajar seni rupa yang diajar dengan strategi pembelajaran aktif tipe *index card match* berbeda secara signifikan dengan hasil belajar siswa dalam pembelajaran seni rupa yang diajar dengan strategi konvensional di kelas VIII SMPN 1 Batusangkar.

Untuk menjawab permasalahan di atas penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif eksperimen semu (*quasi eksperimental*) dengan rancangan *pretest-posttest control group design*, dengan penentuan sampel menggunakan teknik pengambilan sampel secara acak (*random sampling*) pada siswa kelas VIII SMPN 1 Batusangkar. Kelas yang dipilih sebagai sampel penelitian adalah kelas VIII.² sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII.⁹ sebagai kelas kontrol. Pengumpulan data dilakukan melalui instrument tes hasil belajar, tes yang digunakan perlu dilihat terlebih dahulu indeks kesukaran, daya pembeda, dan reliabilitas. Teknik analisis data yang dilakukan adalah tahap pengolahan deskriptif, tahap pengolahan analisis induktif yang terdiri dari; uji normalitas dan uji homogenitas, dan tahap pengujian hipotesis yaitu uji beda menggunakan (*Independent Sampel t test*).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa dalam pembelajaran seni rupa yang diajar dengan strategi pembelajaran aktif tipe *index card match* berbeda dengan hasil belajar siswa dalam pembelajaran seni rupa yang diajar dengan strategi pembelajaran konvensional di kelas VIII SMPN 1 Batusangkar. Berdasarkan uji hipotesis yang dilakukan bahwa nilai $t_{hitung} = 3,031$ dan $t_{tabel} = 1,997$. Hal ini berarti $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak, artinya rata-rata (mean) nilai kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah tidak identik atau berbeda.

Berdasarkan hasil penelitian di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan strategi pembelajaran aktif tipe *index card match* berpengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran seni rupa di kelas VIII SMPN 1 Batusangkar. Oleh karena itu disarankan agar guru-guru khususnya guru yang mengajarkan mata pelajaran seni budaya bidang seni rupa menggunakan strategi pembelajaran aktif tipe *index card match* dalam pembelajarannya karena dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kehadiran Allah SWT yang selalu memberikan petunjuk keselamatan serta melimpahkan nikmat dan rahmat bagi hamba-Nya yang beriman, sehingga berkat bimbingan dan tuntunan-Nya lah penulis telah dapat menyelesaikan penyusunan penulisan Tugas Akhir berupa skripsi ini. Shalawat beserta salam selalu tertuju kepada Nabi Muhammad SAW, dan para sahabat beliau. Mudah-mudahan kita semua bisa mengikuti tuntunan beliau menuju sorga.

Penyusunan skripsi ini adalah sebagai salah satu syarat untuk meraih gelar sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Seni Rupa Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Padang. Skripsi ini merupakan salah satu karya ilmiah yang dibuat dengan dibantu oleh berbagai pihak.

Skripsi ini berjudul “Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif Tipe *Index Card Match* Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Seni Rupa Di Kelas VIII SMPN 1 Batusangkar”. Bantuan yang diberikan dari berbagai pihak, baik bantuan moril maupun materil, maka pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Ketua dan Sekretaris Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Padang.
2. Bapak Drs. Wisdiarman, M.Pd selaku penasehat akademik dan Pembimbing I, yang telah bersedia membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

3. Bapak Drs. Yusron Wikarya, M.Pd selaku Pembimbing II, yang telah bersedia membimbing penulis pada penyelesaian skripsi ini
4. Bapak Dr. Ramalis Hakim, M. Pd, Ibuk Yofita Sandra, S.Pd. M.Pd, dan Bapak Drs. Abd Hafiz, M.Pd dosen penguji yang telah memberikan saran dalam penulisan skripsi ini.
5. Bapak Ediwarman. D, S.Pd. Mat selaku kepala sekolah SMPN 1 Batusangkar, beserta stafnya yang telah memberikan izin beserta data yang dibutuhkan kepada penulis untuk mengadakan tugas akhir skripsi.
6. Bapak Herman Jafri selaku guru mata pelajaran seni budaya bidang seni rupa yang telah membimbing penulis dalam penelitian.
7. Kedua orang tua tercinta Irwan dan Nelviyanti, dan keluarga yang selalu memberikan do'a serta dukungannya kepada penulis
8. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah berpartisipasi dalam proses penyelesaian skripsi ini.

Penulis telah berusaha sebaik mungkin dalam penulisan skripsi ini, akan tetapi penulis menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki kekurangan. Semoga skripsi ini bisa bermanfaat bagi kita semua. Amin.

Padang, Mei 2016

Penulis

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL

PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING

PENGESAHAN DOSEN PENGUJI

KATA-KATA PERSEMBAHAN

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN NASKAH

ABSTRAK	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Pembatasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	7
BAB II. KAJIAN PUSTAKA	
A. Landasan Teoritik.....	9
1. Belajar dan Pembelajaran.....	9
2. Strategi Pembelajaran.....	10
3. Strategi Pembelajaran Aktif Tipe <i>Index Card Match</i>	12
4. Strategi Konvensional.....	19
5. Hasil Belajar.....	22
6. Mata Pelajaran Seni Budaya.....	27
7. Pembelajaran Seni Rupa	30
B. Hasil Penelitian yang Relevan	33
C. Kerangka Konseptual	34
D. Hipotesis	36

BAB III. METODE PENELITIAN	
A. Jenis dan Rancangan Penelitian	37
B. Populasi dan Sampel Penelitian	38
C. Variabel dan Definisi Operasional Variabel	39
D. Jenis dan Sumber Data	40
E. Teknik Pengumpulan Data	41
F. Instrumen Penelitian.....	41
G. Teknik Analisis Data.....	46
BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian.....	50
1. Deskripsi Data.....	50
a. Hasil Tes Pengetahuan Awal (<i>pretest</i>).....	50
b. Hasil Tes Hasil Belajar (<i>Posttest</i>)	53
B. Pengujian Persyaratan Analisis	55
1. Uji Normalitas	56
2. Uji Homogenitas	57
C. Uji Hipotesis	59
D. Pembahasan.....	60
BAB V. PENUTUP	
A. Kesimpulan	65
B. Saran.....	65
DAFTAR RUJUKAN	67
LAMPIRAN.....	69

DAFTAR TABEL

1. Hasil Belajar mata pelajaran Seni Budaya bidang seni rupa kelas VIII SMPN 1 Batusangkar Tahun Ajaran 2015/2016	2
2. Tabel Rancangan Penelitian.....	37
3. Kelas dan jumlah siswa kelas VIII SMPN1 Batusangkar tahun ajaran 2015/2016	38
4. Jumlah Sampel	39
5. Klasifikasi Indeks Kesukaran Soal	43
6. Klasifikasi Indeks Daya Beda Soal.....	44
7. Klasifikasi Indeks Reliabilitas Soal	46
8. Distribusi Frekuensi Tes Pengetahuan Awal (<i>Pretest</i>) Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	51
9. Distribusi Frekuensi Tes Hasil Belajar (<i>Posttest</i>) Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	53
10. Hasil Uji Normalitas Data Tes Pengetahuan Awal (<i>Pretest</i>) kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	56
11. Hasil Uji Normalitas Data Tes Hasil Belajar (<i>Posttest</i>) kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	57
12. Uji Homogenitas Data Tes Pengetahuan Awal (<i>Pretest</i>) kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	58
13. Uji Homogenitas Data Tes Hasil Belajar (<i>Posttest</i>) kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	58
14. Rangkuman Hasil Analisis Uji t untuk Variabel Hasil Belajar Siswa kelas Eksperimen (<i>Index Card Match</i>) dan kelas Kontrol (Konvensional).....	59

DAFTAR GAMBAR

1. Kerangka Konseptual.....	36
2. Histogram Distribusi Frekuensi Tes Pengetahuan Awal (<i>pretest</i>) Kelas Eksperimen	52
3. Histogram Distribusi Frekuensi Tes Pengetahuan Awal (<i>pretest</i>) Kelas Kontrol	52
4. Histogram Distribusi Frekuensi Tes Hasil Belajar (<i>posttest</i>) Kelas Eksperimen	54
5. Histogram Distribusi Frekuensi Tes Hasil Belajar (<i>posttest</i>) Kelas Kontrol.....	55

DAFTAR LAMPIRAN

1. RPP Kelas Eksperimen	69
2. RPP Kelas Kontrol	82
3. Kisi-Kisi Penulisan Soal Tes.....	94
4. Soal Uji Coba Tes Pengetahuan Awal	95
5. Daftar Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	99
6. Daftar Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	100
7. Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	101
8. Distribusi Skor Nilai Uji Coba.....	103
9. Uji Indeks Kesukaran serta Daya Pembeda dari Tes Uji Coba	104
10. Uji Reliabilitas Tes Hasil Belajar	105
11. Reliabilitas Tes Uji Coba Soal.....	106
12. Output SPSS V.17 Distribusi Frekuensi Tes Pengetahuan Awal (<i>Pretest</i>) Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	108
13. Output SPSS V.17 Distribusi Frekuensi Tes Hasil Belajar (<i>Posttest</i>) Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	110
14. Output SPSS V.17 Uji Normalitas <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	112
15. Output SPSS V.17 Uji Homogenitas <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	113
16. Output SPSS V.17 Uji Hipotesis	114
17. Tabel Distribusi T	115
18. Foto Dokumentasi	116
19. Kegiatan Konsultasi Skripsi.....	119
20. Surat Izin Penelitian dari Jurusan Seni Rupa.....	123
21. Surat Izin Penelitian dari Fakultas Bahasa dan Seni.....	124
22. Surat Izin Penelitian dari KESBANGPOL Batusangkar	125
23. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian dari SMPN 1 Batusangkar.....	126

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu unsur yang memiliki peranan penting dalam membentuk dan mengembangkan bangsa yang berkualitas. Pendidikan diharapkan mampu memberikan sumbangan yang besar dalam meningkatkan sumber daya manusia (SDM) sebagai tenaga pembangunan, hadirnya kualitas SDM yang profesional dapat menumbuhkan manusia yang memiliki sikap dan prilaku kreatif, inovatif, dan selalu berkeinginan untuk maju. Begitu pentingnya peranan pendidikan dalam meningkatkan harkat dan martabat manusia, maka dunia pendidikan semakin lama semakin berkembang selaras dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Tujuan pendidikan nasional adalah mengupayakan perluasan dan pemerataan kesempatan memperoleh pendidikan yang bermutu tinggi bagi seluruh rakyat Indonesia. Secara optimal disertai dengan hak dukungan dan lingkungan dengan potensinya. Sebagai perwujudan pencapaian tujuan tersebut maka belajar merupakan suatu proses aktif memerlukan dorongan dan bimbingan ke arah tercapainya tujuan yang dikehendaki (GBHN,1999 : 20).

Dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan, pemerintah telah melakukan berbagai macam usaha diantaranya perbaikan kurikulum, peningkatan kualitas guru dengan diadakannya seminar-seminar mengenai pendidikan, studi lanjut, pelatihan guru, serta perbaikan sarana dan prasarana

untuk menunjang kemajuan pendidikan. Kemajuan pendidikan yang dilaksanakan oleh suatu sekolah dapat dilihat dari hasil belajar yang diperoleh siswa.

Usaha dalam peningkatan mutu pendidikan telah dilakukan oleh guru-guru Seni Budaya bidang seni rupa di SMPN 1 Batusangkar, namun terlihat hasil belajar siswa belum sesuai dengan apa yang diharapkan. Hal ini dapat dilihat dari nilai siswa dalam mata pelajaran Seni Budaya bidang seni rupa pada kelas VIII pada semester 1 (semester ganjil tahun ajaran 2015/2016), seperti yang tercantum pada tabel berikut ini:

Tabel 1. Hasil Belajar Mata Pelajaran Seni Budaya Bidang Seni Rupa Kelas VIII SMPN 1 Batusangkar Tahun ajaran 2015/2016

No.	Kelas	Jumlah Siswa	KKM	Nilai Rata-Rata	Jumlah yang Tidak Tuntas
1.	VIII. 1	34	76	64.92	18
2.	VIII. 2	34	76	69.39	14
3.	VIII. 3	33	76	66.89	16
4.	VIII. 4	33	76	67.25	15
5.	VIII. 5	34	76	68.61	17
6.	VIII. 6	33	76	68.18	14
7.	VIII. 7	33	76	68.77	13
8.	VIII. 8	33	76	67.52	14
9.	VIII. 9	33	76	67.18	15

Sumber: Tata usaha SMPN 1 Batusangkar (2016)

Tabel di atas menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran seni rupa kelas VIII SMPN 1 Batusangkar tahun 2015/2016 hasil belajar siswa masih rendah bila dibandingkan dengan Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang ditetapkan oleh SMPN 1 Batusangkar yaitu ≥ 76 . Hal ini berarti masih sulit siswa untuk mencapai nilai tertinggi dalam mata pelajaran Seni Budaya

bidang seni rupa. Ini menunjukkan bahwa siswa mengalami permasalahan dalam pembelajaran ini.

Rendahnya hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Seni Budaya bidang seni rupa, dapat disebabkan oleh beberapa faktor, salah satunya adalah strategi yang digunakan guru dalam proses pembelajaran. Strategi pembelajaran akan berpengaruh terhadap kegiatan siswa selama proses pembelajaran. Di sinilah guru dituntut merancang strategi pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa, dapat mengembangkan kemampuan siswa dalam berpikir logis, kritis, dan kreatif, serta mampu mengembangkan kompetensi, baik dalam ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotor siswa. Dalam hal ini guru bukan sebagai pusat pembelajaran, melainkan sebagai pembimbing, motivator dan fasilitator. Selama kegiatan pembelajaran berlangsung, siswalah yang dituntut untuk aktif sehingga guru tidak merupakan peran utama pembelajaran. Namun dalam kenyataannya guru-guru Seni Budaya masih banyak yang belum melaksanakannya.

Berdasarkan informasi yang peneliti temukan pada tanggal 21 Januari 2016 diketahui proses pembelajaran seni rupa kelas VIII di SMPN 1 Batusangkar, guru selama ini cenderung melaksanakan pembelajaran dengan cara memberi tahu kepada siswa dengan menggunakan metode ceramah dan demonstrasi. Dalam kegiatan pembelajaran, guru biasanya menjelaskan konsep secara singkat, menjelaskan langkah-langkah pengerjaan tugas, memberikan contoh, dan memberikan latihan/tugas. Selama kegiatan pembelajaran siswa hanya mendengarkan semua hal yang dijelaskan oleh

guru, mencatat materi yang telah ada pada buku paket siswa, dan mengerjakan tugas praktek yang diperintahkan oleh guru. Guru menyajikan bahan pelajaran pada siswa dalam bentuk jadi dan siswa tidak ikut berfikir untuk mengolahnya. Disadari bahwa strategi pembelajaran tersebut kurang bisa mengembangkan kemampuan berfikir siswa. Akibatnya dalam pembelajaran, siswa tidak banyak aktif, mereka takut menjawab pertanyaan, bertanya, mengemukakan pendapat, dan sebagainya. Mereka memilih untuk diam jika ada suatu hal yang belum mereka pahami. Dalam membuat tugas terlihat siswa kurang serius mengerjakannya, kebanyakan siswa berbicara dengan teman-temannya. Hal inilah diantara penyebab rendahnya pemahaman siswa terhadap materi pelajaran seni rupa. Keadaan tersebut, apabila dibiarkan akan menyebabkan siswa semakin mengalami kesulitan dalam mempelajari dan memahami materi pelajaran. Oleh karena itu, untuk menyelesaikan masalah-masalah di atas guru perlu memilih dan menerapkan suatu strategi yang mampu meningkatkan segala kemampuan dan keterampilan yang dimiliki siswa sehingga pembelajaran seni rupa dapat berlangsung lebih dari satu arah.

Dalam penelitian ini peneliti memilih suatu strategi yang dapat membuat seluruh siswa terlibat dan aktif dalam proses pembelajaran sehingga apa yang dipelajarinya tidak terlupakan. Salah satunya adalah strategi pembelajaran pembelajaran aktif tipe *index card match*. Dalam strategi pembelajaran aktif adalah segala bentuk pembelajaran yang memungkinkan siswa berperan secara aktif dalam proses pembelajaran itu sendiri baik dalam bentuk

interaksi antar siswa maupun siswa dengan pengajar dalam proses pembelajaran tersebut.

Sedangkan konsep *index card match* merupakan strategi pengulangan (peninjauan kembali) materi, sehingga siswa dapat mengingat kembali materi yang telah dipelajarinya. Dalam strategi pembelajaran ini siswa dituntut untuk menguasai dan memahami konsep melalui pencarian kartu indeks, dimana kartu indeks terdiri dari dua bagian yaitu kartu soal dan kartu jawaban. Setiap siswa memiliki kesempatan untuk memperoleh satu buah kartu. Dalam hal ini siswa dibentuk menjadi dua kelompok. Siswa yang mendapat kartu soal akan melemparkan pertanyaannya kepada siswa yang lain. Strategi pembelajaran ini mengandung unsur permainan sehingga diharapkan siswa tidak bosan dalam belajar seni rupa. Dalam strategi ini materi pelajaran yang disampaikan lebih menarik perhatian siswa, sehingga dapat menumbuhkan kegembiraan dan munculnya suasana belajar aktif dalam kegiatan pembelajaran. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa melaksanakan strategi pembelajaran aktif tipe *index card match* akan melatih siswa berfikir dan aktif dalam belajar. Maka hasil belajar siswa akan meningkat mencapai taraf kriteria ketuntasan minimum. Hal ini mendorong penulis untuk meneliti hal ini dalam bentuk eksperimen dengan judul **Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif Tipe *Index Card Match* Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Seni Rupa Di Kelas VIII SMPN 1 Batusangkar.**

B. Identifikasi Masalah

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

1. Masih rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Seni Budaya bidang seni rupa.
2. Guru menyajikan bahan pelajaran pada siswa dalam bentuk jadi sehingga siswa kurang bisa mengembangkan kemampuan berfikirnya.
3. Guru lebih terfokus kepada tugas praktek, dan menuntut siswa untuk mempelajari materi secara individu.
4. Kurangnya keaktifan siswa dalam bertanya, mengeluarkan ide, dan memberi tanggapan.
5. Strategi yang digunakan guru belum efektif dalam pembelajaran seni rupa, sehingga siswa sulit meningkatkan hasil belajarnya.

C. Pembatasan Masalah

Sesuai dengan identifikasi masalah di atas, banyak sekali permasalahan yang perlu diteliti namun penelitian ini dibatasi pada penggunaan strategi pembelajaran aktif tipe *index card match* terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran seni rupa di SMPN 1 Batusangkar. Di samping itu peneliti juga menerapkan pembelajaran dengan strategi konvensional yang selama ini digunakan dalam pembelajaran seni rupa. Penelitian ini dilakukan untuk mengkaji strategi pembelajaran mana yang tepat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan pembatasan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah hasil belajar siswa dalam pembelajaran seni rupa yang diajar melalui strategi pembelajaran aktif tipe *index card match* (pencocokkan kartu indeks) berbeda dengan hasil belajar siswa yang diajar melalui strategi konvensional di kelas VIII SMPN 1 Batusangkar ?”

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji apakah hasil belajar siswa dalam pembelajaran seni rupa yang diajar melalui strategi pembelajaran aktif tipe *index card match* (pencocokkan kartu indeks) berbeda dengan hasil belajar siswa yang diajar melalui strategi konvensional di kelas VIII SMPN 1 Batusangkar.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Sebagai bahan masukan bagi siswa dalam meningkatkan hasil belajarnya terutama dalam pelajaran seni budaya bidang seni rupa.
2. Sebagai bahan masukan bagi guru dalam melaksanakan strategi pembelajaran aktif tipe *index card match* terutama dalam pelajaran seni budaya bidang seni rupa.
3. Sebagai bahan masukan bagi SMPN 1 Batusangkar dalam meningkatkan proses pembelajaran.

4. Sebagai bahan masukan bagi peneliti lainnya yang ingin melakukan penelitian lanjutan tentang strategi pembelajaran aktif tipe *index card match*.
5. Sebagai bahan masukan bagi peneliti sendiri dalam mengaktualisasikan pengetahuan pada upaya peningkatan kualitas pembelajaran.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teoritik

1. Belajar dan Pembelajaran

Pembelajaran merupakan suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan dalam diri seseorang. Menurut Sagala (2012:37) bahwa :

“Belajar secara psikologis merupakan suatu proses perubahan tingkah laku atau pribadi seseorang berdasarkan praktek dan pengalaman tertentu. Sebab belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang yang belajar dapat ditunjukkan dengan berbagai bentuk, seperti dalam bentuk pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah laku, keterampilan, kecakapan dan kemampuan, daya kreasi, daya penerimaan dan lain-lain yang ada atau terjadi pada individu tersebut”.

Menurut Hamalik (2008:27) bahwa belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih luas daripada itu, yakni mengalami hasil belajar bukan suatu penguasaan hasil latihan, melainkan perubahan kelakuan.

Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya (Slameto, 2010:2).

Berdasarkan beberapa definisi tentang belajar di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses yang menghasilkan

suatu perubahan. Perubahan yang terjadi akibat belajar dapat berupa pengetahuan, sikap, maupun keterampilan atau kemampuan yang lebih dikenal dengan ranah kognitif, afektif dan psikomotor.

2. Strategi Pembelajaran

Kualitas proses pembelajaran dapat dilihat dari pencapaian tujuan pembelajaran atau perolehan hasil belajar. Hasil belajar yang tinggi mengindikasikan kualitas pembelajaran baik, sebaliknya hasil belajar yang rendah mengidentifikasikan kualitas pembelajaran yang rendah atau tidak baik. Upaya meningkatkan kualitas pembelajaran dapat berupa pemilihan dan penetapan strategi pembelajaran yang optimal untuk mencapai hasil belajar sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Sudjana (2010:5) mengemukakan bahwa strategi pembelajaran adalah suatu pola yang direncanakan dan ditetapkan secara sengaja dalam kegiatan pembelajaran agar terwujudnya efisiensi dan efektivitas kegiatan pembelajaran yang dilakukan peserta didik. Selanjutnya Kemp dalam Sanjaya (2006:126) menjelaskan bahwa "strategi pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien".

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan, bahwa strategi guru dalam proses pembelajaran yang dapat memberikan kemudahan atau fasilitas pada siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif

dan efisien. Oleh sebab itu strategi pembelajaran merupakan hal yang perlu diperhatikan dalam proses pembelajaran.

Untuk menentukan strategi pembelajaran apa yang akan digunakan, seorang guru harus menyesuaikannya dengan pendekatan pembelajaran yang digunakan. Pendekatan dapat diartikan sebagai titik tolak atau pandangan kita terhadap proses pembelajaran yang dapat digunakan sebagai sumber untuk menentukan jenis strategi pembelajaran. Killen dalam Sanjaya (2006:127) mencatat ada dua pendekatan dalam pembelajaran, yakni; pendekatan yang berpusat pada guru (*teacher centred approaches*) dan pendekatan yang berpusat pada siswa (*student centred approaches*).

Pendapat di atas mengisyaratkan, bahwa strategi pembelajaran erat kaitannya dengan pendekatan pembelajaran. Dengan arti kata suatu strategi pembelajaran yang diterapkan guru akan tergantung pada pendekatan yang digunakannya. Bila pendekatan yang diterapkan berpusat pada guru atau gurulah yang harus memegang peranan utama dalam pembelajaran, maka strategi yang digunakan biasanya konvensional. Sebaliknya bila pendekatan yang diterapkan berpusat pada siswa, maka strategi yang digunakan bisa pembelajaran aktif tipe *index card match*.

3. Strategi Pembelajaran Aktif Tipe *Index Card Match*

a. Pembelajaran Aktif

Belajar aktif (*active learning*) pertama kali dikembangkan oleh Melvin Silberman, seorang guru besar kajian psikologi di Temple Universitas yang berspesialisasi dalam psikologi pengajaran. Belajar aktif merupakan belajar dengan memaksimalkan aktivitas siswa dalam mengakses berbagai informasi dari berbagai macam sumber, untuk dibahas dalam proses pembelajaran dalam kelas, sehingga siswa dapat berbagi pengalaman yang tidak saja menambah pengetahuan tapi juga kemampuan analitis dari sintetis. Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan oleh Rusman (2012: 324) bahwa:

“Pembelajaran aktif merupakan pendekatan pembelajaran yang lebih banyak melibatkan aktivitas siswa dalam mengakses berbagai informasi dan pengetahuan untuk dibahas dan dikaji dalam proses pembelajaran di kelas, sehingga mereka mendapatkan berbagai pengalaman yang dapat meningkatkan pemahaman dan kompetensinya”.

Proses belajar dapat terjadi karena adanya interaksi antara siswa dengan lingkungan belajar secara mandiri atau berkelompok. Belajar aktif sangat diperlukan oleh siswa untuk mendapatkan hasil belajar yang maksimum. Belajar aktif adalah salah satu cara untuk mengikat informasi yang baru kemudian menyimpannya dalam otak, karena banyak hal yang menyebabkan informasi cepat dilupakan oleh faktor kelemahan otak manusia. Hal ini sesuai dengan yang

dikatakan oleh (Silberman 2013: 23) dengan ungkapan sebagai berikut:

Apa yang saya dengar, saya lupa.

Apa yang saya dengar dan lihat, saya sedikit ingat.

Apa yang saya dengar, lihat dan pertanyakan atau diskusikan dengan orang lain, saya mulai pahami.

Apa yang saya dengar, lihat, bahas, dan terapkan, saya dapatkan pengetahuan dan keterampilan.

Apa yang saya ajarkan kepada orang lain, saya kuasai.

Pada dasarnya dengan belajar aktif menunjukkan bahwa belajar lebih bermakna dan bermanfaat apabila siswa menggunakan alat indera, mulai dari telinga, mata sekaligus berfikir mengolah informasi dan ditambah dengan mengerjakan sesuatu. Mendengarkan saja, kita tidak dapat mengingat banyak dan akan mudah lupa. Agar belajar menjadi aktif, siswa harus menggunakan seluruh kemampuan untuk mengkaji gagasan-gagasan, memecahkan masalah yang diberikan dan menerapkan apa yang mereka pelajari. Belajar aktif menuntut siswa untuk bersemangat, gesit, menyenangkan dan penuh gairah sehingga siswa merasa lebih leluasa dalam berfikir dan beraktivitas. Siswa tidak hanya sekedar mendengarkan informasi dari guru, akan tetapi juga melihat apa yang dijelaskan oleh guru, selanjutnya siswa mendiskusikan, menstimulir, berpartisipasi, menanggapi dan menambahkan apa yang mereka pahami dan terakhir dari kegiatan siswa adalah mengungkapkan kembali apa yang telah mereka dapatkan sehingga sangat memungkinkan bagi siswa untuk saling berbagi informasi.

Menurut Uno dan Nurdin (2012: 75) konsep pembelajaran aktif bukanlah tujuan dari kegiatan pembelajaran, tetapi merupakan salah satu strategi yang digunakan untuk mengoptimalkan proses pembelajaran. Hal ini terlihat dari salah satu strategi pembelajaran aktif dalam panduan pembelajaran model *ALIS (Active Learning In School, 2009)* adalah sebagai berikut: (1) pembelajaran berpusat pada siswa, (2) pembelajaran terkait dengan kehidupan nyata, (3) pembelajaran mendorong anak untuk berpikir tingkat tinggi, (4) pembelajaran melayani gaya belajar anak yang berbeda-beda, (5) pembelajaran mendorong anak untuk berinteraksi multiarah (siswa-guru), (6) pembelajaran menggunakan lingkungan sebagai media atau sumber belajar, (7) pembelajaran berpusat pada anak, (8) penataan lingkungan belajar memudahkan siswa untuk melakukan kegiatan belajar, (9) guru memantau proses belajar siswa, dan (10) guru memberikan umpan balik terhadap hasil kerja anak.

Berdasarkan uraian di atas disimpulkan bahwa strategi pembelajaran aktif digunakan untuk mengoptimalkan proses pembelajaran. Dengan proses pembelajaran lebih terpusat kepada siswa, dengan penataan gaya dan media belajar yang berbeda-beda melalui bimbingan guru.

b. *Index Card Match (Pencocokkan Kartu Indeks)*

Index card match terdiri dari tiga suku kata yaitu: *index*, *card* dan *match*. Menurut kamus Inggris-Indonesia (2000: 162) *index*

berarti petunjuk, pedoman, tanda atau daftar menurut abjad, dan *card* berarti kartu, sedangkan menurut kamus umum Bahasa Indonesia adalah kertas yang berukuran persegi yang dapat digunakan untuk permainan dengan maksud tertentu. Sedangkan *match* berarti cocok, sepadan, sesuai atau lawan yang seimbang. Jadi dapat disimpulkan bahwa *index card match* bertujuan untuk mencocokkan atau menemukan lawan yang sepadan.

Index card match adalah salah satu dari 101 tipe belajar aktif yang merupakan strategi pengulangan. Tipe *index card match* ini berhubungan dengan cara-cara mengingat kembali apa yang telah dipelajari dan kemampuan serta pengetahuan yang telah diperoleh. Semakin banyak yang dilakukan pengulangan materi, maka semakin melekat pelajaran tersebut. Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan oleh Zaini dkk (2008: 67):

“Strategi pembelajaran *index card match* merupakan suatu strategi yang cukup menyenangkan yang digunakan untuk mengulang materi yang telah diberikan sebelumnya. Namun demikian, materi baru pun tetap bisa diajarkan dengan strategi ini, dengan catatan, peserta didik diberi tugas mempelajari topik yang akan diajarkan terlebih dahulu, sehingga ketika masuk kelas mereka sudah memiliki bekal pengetahuan”.

Berdasarkan pendapat di atas, strategi pembelajaran *index card match* merupakan strategi pembelajaran yang menuntut siswa untuk bekerja sama dan dapat meningkatkan rasa tanggung jawab siswa atas apa yang dipelajari dengan cara yang menyenangkan.

Siswa saling bekerja sama dan saling membantu untuk menyelesaikan pertanyaan dan melemparkan pertanyaan kepada pasangan lain. 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 belajar aktif tipe *index card match* adalah suatu cara pembelajaran aktif untuk meninjau ulang materi pelajaran dengan teknik mencari pasangan kartu indeks yang merupakan jawaban dan soal sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana menyenangkan.

Zaini dkk (2008:67) mengemukakan prosedur *index card match* sebagai berikut:

- 1) Buatlah potongan-potongan kertas sejumlah peserta didik yang ada dalam kelas.
- 2) Bagi jumlah kertas-kertas tersebut menjadi dua bagian yang sama.
- 3) Tulis pertanyaan tentang materi yang telah diberikan sebelumnya pada setengah bagian kertas yang telah disiapkan. Setiap kertas berisi satu pertanyaan.
- 4) Pada separo kertas yang lain, tulis jawaban dari pertanyaan-pertanyaan yang tadi dibuat.
- 5) Kocoklah semua kertas sehingga akan tercampur antara soal dan jawaban.
- 6) Beri setiap peserta didik satu kertas. Jelaskan bahwa ini adalah aktivitas yang dilakukan berpasangan. Separoh peserta didik akan mendapatkan soal dan separoh yang lain akan mendapatkan jawaban.
- 7) Minta peserta didik untuk menemukan pasangan mereka. Jika ada yang sudah menemukan pasangan, minta mereka untuk duduk berdekatan. Terangkan juga agar mereka tidak memberitahu materi yang mereka dapatkan kepada teman yang lain.

- 8) Setelah semua peserta didik 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.
- 9) Akhiri proses ini dengan membuat klarifikasi dan kesimpulan.

Dari pernyataan yang dikemukakan di atas peneliti dapat memodifikasikan pelaksanaan belajar tipe *index card match* yaitu guru menyiapkan kartu pertanyaan dan kartu kunci jawaban (kartu diberi kode pada bagian belakang) sebanyak jumlah siswa sebelum pelaksanaan pembelajaran. Di samping itu Silberman (2010: 155) menyatakan” Cara ini adalah cara yang tidak menakutkan untuk mendorong pengajuan pertanyaan di antara para peserta”. Kemudian Guru membagikan materi pelajaran, siswa diberi waktu mempelajari materi. Setelah itu masing-masing siswa diberi satu kartu, berarti sebagian siswa mendapat kartu pertanyaan dan sebagian siswa lainnya mendapat kartu yang berisi kunci jawaban. Kemudian guru membentuk dua kelompok yaitu: kelompok kartu pertanyaan dan kelompok kartu kunci jawaban. Guru memberikan peringatan kepada masing-masing kelompok untuk tidak memberi tahu siswa lain isi kartu mereka.

Setelah semua duduk berkelompok maka diminta kepada masing-masing siswa yang memiliki kartu soal untuk melemparkan pertanyaan kepada siswa lain. Sedangkan siswa yang mempunyai kartu kunci jawaban atas soal tersebut diminta maju ke depan kelas (kunci jawaban dilihat dari nomor soal). Apabila jawaban dari siswa

lain kurang tepat maka siswa yang memiliki kartu jawaban yang akan menjawabnya.

Oleh karena itu, semua siswa harus bisa menjawab semua pertanyaan yang ada pada kartu. Hal ini mengakibatkan siswa aktif belajar, semua siswa akan berusaha untuk menemukan jawaban setiap kartu pertanyaan, sehingga konsep materi yang ada pada siswa dapat tertanam dengan baik. Walaupun tidak semua soal dan pertanyaan dapat ditampilkan karena keterbatasan waktu, maka kartu yang belum tampil dikembalikan pada guru dan dilanjutkan pada pertemuan berikutnya.

Setiap strategi pembelajaran, model pembelajaran atau metode pembelajaran pasti memiliki kelebihan dan kelemahan termasuk strategi pembelajaran aktif tipe *index card match*. Marwan (dalam Sanjaya, 2008:163) menyatakan bahwa terdapat kelebihan dan kelemahan dari *index card match* yaitu sebagai berikut:

- 1) Kelebihan *index card match* yaitu:
 - a) Menumbuhkan kegembiraan dalam kegiatan belajar mengajar.
 - b) Materi pelajaran yang disampaikan lebih menarik perhatian siswa.
 - c) Mampu menciptakan suasana belajar aktif dan menyenangkan
 - d) Mampu meningkatkan hasil belajar siswa mencapai taraf kriteria ketuntasan minimum.

2) Kelemahan *index card match* yakni:

- a) Membutuhkan waktu yang lama bagi siswa untuk menyelesaikan tugas.
- b) Guru harus meluangkan waktu untuk membuat persiapan.
- c) Menuntut sifat tertentu dari siswa atau kecenderungan untuk bekerja sama dalam menyelesaikan masalah.

Berdasarkan uraian di atas disimpulkan bahwa strategi *index card match* adalah suatu cara pembelajaran aktif untuk meninjau ulang materi pelajaran dengan teknik mencari pasangan kartu indeks. Strategi pembelajaran yang dapat menumbuhkan kegembiraan dalam kegiatan pembelajaran sehingga, menciptakan suasana yang menyenangkan bagi siswa. Dan diharapkan membuat seluruh siswa terlibat dan aktif dalam proses pembelajaran agar yang telah dipelajari tidak terlupakan.

4. Strategi Konvensional

a. Pengertian Strategi Konvensional

Strategi pembelajaran konvensional merupakan strategi pembelajaran klasik yang telah dipakai oleh tenaga pendidik sejak dulu dan masih sangat banyak ditemui pada saat ini. Strategi pembelajaran yang berorientasi pada guru (*teacher oriented*) dimana hampir pembelajaran itu didominasi oleh guru. Strategi yang sering dipakai yaitu metode ceramah. Menurut Sutikno (2009:94) bahwa metode ceramah adalah sebuah cara melaksanakan pembelajaran yang dilakukan guru secara monolog dan hubungan satu arah, aktivitas siswa hanya menyimak dan mencatat. Metode ceramah

yang dilakukan guru monolog dan hubungan satu arah membuat siswa bosan untuk belajar. Di samping itu Sagala (2012:201) mengatakan “metode ceramah adalah sebuah bentuk interaksi melalui penerangan dan penuturan lisan dari guru kepada peserta didik”.

Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa strategi konvensional adalah strategi pembelajaran yang terpusat kepada guru dan siswa kurang terlibat dalam aktifitas belajar. Selama berlangsungnya ceramah guru bisa menggunakan alat pembantu seperti media gambar, bagan agar uraian lebih jelas. Peranan siswa di dalam metode ceramah yang terpenting adalah mendengarkan dengan teliti serta mencatat yang pokok-pokok yang dikemukakan oleh guru.

Menurut Nasution (2000:209) strategi konvensional memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) Bahan tidak dirumuskan secara spesifik
- 2) Bahan pelajaran diberikan kepada kelas secara keseluruhan tanpa memperhatikan siswa secara individu.
- 3) Bahan pelajaran umumnya disajikan dalam bentuk ceramah, kuliah, tugas tertulis dan media lain menurut pertimbangan guru.
- 4) Berorientasi pada kegiatan guru dan mengutamakan kegiatan mengajar.
- 5) Siswa kebanyakan bersikap pasif mendengarkan uraian.
- 6) Semua siswa harus belajar menuntut kecepatan guru.
- 7) Penguatan umumnya diberikan setelah diberlakukannya ulangan atau ujian.
- 8) Keberhasilan umumnya dinilai guru secara subjektif.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan strategi pembelajaran konvensional merupakan strategi pembelajaran yang berorientasi kepada kegiatan guru yang mana pembelajaran didominasi oleh guru sendiri. Bahan pelajaran disampaikan dalam bentuk ceramah, tugas tertulis dan tugas praktek. Sehingga siswa kebanyakan pasif dalam proses pembelajaran.

b. Kelebihan dan Kelemahan Strategi Konvensional

Wina Sanjaya (Dalam Wisdiarman 2007: 28) mengemukakan beberapa keunggulan dari strategi pembelajaran konvensional, antara lain sebagai berikut:

- 1) Dengan strategi pembelajaran konvensional guru biasa mengontrol urutan dan keluasan materi pembelajaran.
- 2) Strategi pembelajaran konvensional dianggap sangat efektif apabila materi pelajaran harus dikuasai siswa cukup luas, sementara waktu yang dimiliki untuk belajar terbatas.
- 3) Melalui strategi pembelajaran konvensional selain siswa dapat mendengarkan melalui ceramah tentang suatu materi pelajaran, juga sekaligus dapat bisa melihat atau mengobservasi melalui pelaksanaan demonstrasi.
- 4) Strategi pembelajaran konvensional ini bisa digunakan untuk jumlah siswa dan ukuran kelas yang besar.

Kelemahan dari strategi pembelajaran konvensional ini adalah sebagai berikut:

- 1) Strategi pembelajaran konvensional ini hanya mungkin dapat dilakukan terhadap siswa yang memiliki kemampuan mendengar dan menyimak secara baik.
- 2) Strategi pembelajaran konvensional ini tidak mungkin dapat melayani perbedaan setiap individu.
- 3) Karena strategi pembelajaran konvensional ini lebih banyak diberikan melalui ceramah, maka akan sulit mengembangkan kemampuan siswa dalam hal kemampuan sosialisasi hubungan interpersonal.

Berdasarkan uraian di atas disimpulkan bahwa strategi pembelajaran konvensional adalah strategi pembelajaran yang tidak memberikan kesempatan kepada siswa dan tidak untuk menantang siswa dalam menyelesaikan tugas dan untuk mencari pengetahuan dan mengemukakan pendapat.

5. Hasil Belajar.

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan tolak ukur yang dapat digunakan untuk menentukan keberhasilan siswa dalam menguasai materi pelajaran. Seseorang dikatakan berhasil dalam belajar bila terjadi perubahan tingkah laku, sikap, dan pengetahuan pada dirinya. Dimiyati dan Mudjiono (2002:200) menyatakan bahwa hasil belajar adalah tingkat keberhasilan yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran dimana tingkat keberhasilan tersebut kemudian ditandai dengan skala nilai berupa huruf, kata dan simbol. Hasil belajar juga dapat dilihat dari perubahan tingkah laku peserta didik, hal ini juga sesuai dengan pendapat Hamalik (2008:30) hasil belajar adalah tingkah laku yang ditimbulkan dari yang tidak tahu menjadi tahu, timbulnya pengertian baru, perubahan dalam sikap, keterampilan, menghargai perkembangan sifat-sifat sosial, emosional dan pertumbuhan jasmani.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan dampak dari kemampuan yang diperoleh seseorang akibat adanya proses belajar yang dilalui. Hasil belajar merupakan suatu prestasi yang dicapai siswa dalam mengikuti suatu proses belajar yang dapat menjadi tolak ukur untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.

Keberhasilan siswa dalam mengikuti proses belajar dapat diketahui yaitu dengan menggunakan suatu pengujian yang lazim disebut tes. Tes digunakan untuk mengetahui dan menilai hasil belajar yang dicapai siswa dalam mempelajari materi pelajaran, dengan adanya tes atau ujian maka guru bisa melihat kemampuan siswa, sesuai dengan pendapat Sumiati (2008:200).

Tes yang dilakukan oleh seorang guru mempunyai banyak kegunaan antara lain: (a) mengetahui apakah siswa sudah menguasai materi pembelajaran yang disajikan oleh guru, (b) mengetahui bagian mana yang belum dikuasai siswa sehingga siswa berusaha untuk mempelajarinya lagi sebagai upaya perbaikan, (c) penguatan bagi siswa yang sudah memperoleh skor tinggi dan menjadi motivasi untuk belajar lebih baik lagi, (d) mendiagnosa kondisi siswa, (e) bagi guru untuk memperbaiki metode pembelajaran.

Hasil belajar merupakan penilaian pendidikan untuk mengetahui adanya kemajuan setelah melakukan aktivitas belajar. Penilaian hasil belajar dapat dilakukan dengan cara memberikan

suatu pengujian kepada siswa yang disebut dengan tes atau ujian. Penilaian terhadap hasil belajar diharapkan siswa dapat termotivasi untuk belajar lebih giat dan sebagai referensi bagi guru. Jadi hasil belajar merupakan penilaian pengetahuan, keterampilan dan sikap yang dicapai siswa setelah dilakukannya kegiatan pembelajaran, bertujuan untuk mengetahui kemajuan pengetahuan, keterampilan, dan sikap setelah melakukan aktivitas belajar, dan dengan adanya penilaian terhadap hasil belajar diharapkan siswa dapat termotivasi untuk belajar lebih giat.

Berkaitan dengan kemampuan yang diperoleh sebagai hasil belajar, Bloom dalam Sumiati (2008:214) membagi hasil belajar dalam 3 ranah atau kawasan yaitu:

- 1) Ranah kognitif (*kognitive domain*) yang meliputi pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan evaluasi.
- 2) Ranah afektif (*affective domain*), mencakup penerimaan partisipasi, menanggapi, berkeyakinan, penerapan karya, ketekunan dan ketelitian.
- 3) Ranah psikomotor (*psychomotoric domain*) terdiri dari persepsi, kesiapan, mekanisme, respon terbimbing, kemahiran, adaptasi dan organisasi.

Kemampuan yang diperoleh dari proses belajar mencakup lima kategori yaitu: informasi verbal, keterampilan intelektual, strategi kognitif, sikap, dan keterampilan motorik. Haal dan Jones dalam Sumiati (2008:247) juga mengatakan bahwa kompetensi dalam hasil belajar mencakup lima aspek yaitu:

- 1) Kompetensi kognitif, yang meliputi pengetahuan, pemahaman, dan perhatian.
- 2) Kompetensi afektif, yang meliputi sikap, minat, apresiasi dan nilai.
- 3) Kompetensi penilaian, yang mencakup demonstrasi, keterampilan fisik dan psikomotor.
- 4) Kompetensi produk atau konsekuensi, yang meliputi keterampilan melakukan perubahan terhadap pihak lain.
- 5) Kompetensi eksploratif atau ekspresif, meliputi pemberian pengalaman yang mempunyai nilai kegunaan di masa depan sebagai hasil.

Berdasarkan kutipan di atas dapat disimpulkan bahwa dalam proses belajar mengajar membutuhkan pengukuran ranah kognitif, afektif dan psikomotor, sehingga dapat melihat skor (hasil belajar) yang didapat oleh anak didik tersebut. Di antara ketiga ranah itu, ranah kognitif yang paling banyak dinilai oleh guru di sekolah karena berkaitan dengan kemampuan para siswa dalam menguasai materi pelajaran.

b. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Keberhasilan dalam mencapai hasil belajar yang memuaskan dipengaruhi oleh faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik dan dari luar diri peserta didik. Slameto (2010:54) juga mengatakan ada dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

- 1) Faktor internal
 - a) Faktor jasmaniah (kesehatan dan cacat tubuh). Kesehatan jasmani sangat besar pengaruhnya terhadap kemampuan belajar. Bila seseorang terlihat tidak sehat, sakit kepala, demam, pilek, batuk dan sebagainya, dapat mengakibatkan siswa tidak bergairah dalam belajar.

- b) Faktor psikologi (intelegensi, perhatian, minat, bakat, motivasi, kematangan dan kesiapan). Aspek kejiwaan ini sangat besar pengaruhnya terhadap kemampuan belajar. Seseorang yang memiliki intelegensi yang baik umumnya mudah belajar dan hasilnya cenderung baik.
- c) Faktor kelelahan (kelelahan rohani dan kelelahan jasmani). Kelelahan dapat dibedakan menjadi dua yaitu kelelahan rohani dan kelelahan jasmani. Kelelahan jasmani terlihat dengan lemah lunglainya tubuh dan timbul kecenderungan untuk membaringkan tubuh. Sedangkan kelelahan rohani dapat dilihat dengan adanya kelesuan dan kebosanan, sehingga, minat dan dorongan untuk menghasilkan sesuatu hilang. Dari uraian ini dapat diketahui bahwa kelelahan dapat mempengaruhi hasil belajar.

2) Faktor eksternal

- a) Faktor keluarga. Keluarga adalah ayah, ibu dan anak-anak serta famili yang menjadi penghuni rumah. Faktor orang tua sangat besar pengaruhnya terhadap keberhasilan anak dalam belajar.
- b) Faktor sekolah. Keadaan sekolah tempat belajar turut mempengaruhi tingkat keberhasilan belajar. Kualitas guru, metode yang digunakan dalam belajar, keadaan fasilitas atau perlengkapan di sekolah, keadaan ruangan dan sebagainya.
- c) Faktor masyarakat. Keadaan masyarakat juga menentukan prestasi belajar. Bila di sekitar tempat tinggal keadaan masyarakatnya terdiri dari orang yang berpendidikan, hal ini akan mendorong anak lebih giat belajar.

Berdasarkan pendapat di atas jelaslah bahwa berhasil atau tidaknya seseorang dalam belajar disebabkan oleh dua faktor yaitu:

1) Faktor dari dalam diri siswa (internal)

- a) Faktor jasmaniah yang meliputi kesehatan dan cacat tubuh.
- b) Faktor psikologi yang meliputi intelegensi, perhatian, minat, bakat, motivasi, kematangan dan kesiapan siswa.

- c) Faktor kelelahan yang mencakup kelelahan jasmani dan kelelahan rohani.
 - d) Faktor sikap dan kebiasaan belajar.
- 2) Faktor dari luar diri siswa (eksternal)
- a) Faktor keluarga yang meliputi ayah, ibu, anak-anak serta famili.
 - b) Faktor sekolah yang meliputi kualitas guru, metode yang digunakan guru, keadaan fasilitas atau perlengkapan sekolah, dan keadaan ruangan.
 - c) Faktor masyarakat, bila di sekitar tempat tinggal keadaan masyarakatnya terdiri dari orang yang berpendidikan, hal ini akan mendorong anak untuk lebih giat belajar.

6. Mata Pelajaran Seni Budaya

Mencermati tentang mata pelajaran yang ada dalam Kurikulum 2013, terdapat sejumlah mata pelajaran salah satunya mata pelajaran Pendidikan Seni Budaya dan Muatan Lokal. Uraian bahasannya, mata pelajaran Seni Budaya dan Muatan lokal ini terdiri dari bahan ajar pendidikan seni rupa, seni musik, seni tari, seni teater dan muatan lokal yang diajarkan secara terpisah dari seni budaya. Seni Budaya dan Muatan Lokal adalah salah satu bagian dari struktur dan muatan Kurikulum 2013 pada jenjang pendidikan dasar dan menengah. Mata pelajaran Seni Budaya pada dasarnya merupakan pendidikan seni yang berbasis budaya (karena seni salah satu dari berbagai unsur budaya).

a. Tujuan

Mata pelajaran Seni Budaya bertujuan untuk menumbuhkan kembangkan kepekaan rasa estetik dan artistik, sikap kritis, apresiatif, dan kreatif pada diri setiap peserta didik secara menyeluruh. Sikap ini hanya mungkin tumbuh jika dilakukan serangkaian proses aktivitas berkesenian pada peserta didik. Mata pelajaran Seni Budaya memiliki tujuan (Sumber: Buku Panduan Seni Budaya, 2014: 2) khusus yaitu:

- 1) Menumbuhkembangkan sikap toleransi
- 2) Menciptakan demokrasi yang beradab
- 3) Menumbuhkan hidup rukun dalam masyarakat majemuk
- 4) Mengembangkan kepekaan rasa dan keterampilan
- 5) Menerapkan teknologi dalam berkreasi
- 6) Menumbuhkan rasa cinta budaya dan menghargai warisan budaya Indonesia
- 7) Membuat pertunjukan dan pameran karya seni.

b. Ruang Lingkup

Ruang lingkup mata pelajaran Seni Budaya memiliki 4 aspek seni, yaitu :

- 1) Seni Rupa

Apresiasi seni rupa, Estetika seni rupa, Pengetahuan bahan dan alat seni rupa, Teknik penciptaan seni rupa, Pameran seni rupa, Evaluasi seni rupa, Portofolio seni rupa. Pada jenjang

Pendidikan Sekolah Menengah Pertama/Madrasah Tsanawiyah (SMP/MTs) memuat penerapan ragam hias dan ilustrasi.

2) Seni Musik

Apresiasi seni musik, Estetika seni musik, Pengetahuan bahan dan alat seni musik, Teknik penciptaan seni musik, Pertunjukan seni musik, Evaluasi seni musik, Portofolio seni musik. Pada jenjang Pendidikan Sekolah Menengah Pertama/Madrasah Tsanawiyah (SMP/MTs) memuat pengenalan teknik vokal dan alat musik.

3) Seni Tari

Apresiasi seni tari, Estetika seni tari, Pengetahuan bahan dan alat seni tari, Teknik penciptaan seni tari, Pertunjukan seni tari, Evaluasi seni tari, Portofolio seni tari. Pada jenjang Pendidikan Sekolah Menengah Pertama/Madrasah Tsanawiyah (SMP/MTs) mata pelajaran seni tari melakukan dan mengkreasikan tari bentuk.

4) Seni Teater

Apresiasi seni teater, Estetika seni teater, Pengetahuan bahan dan alat seni teater, Teknik penciptaan seni teater, Pertunjukan seni teater, Evaluasi seni teater, Portofolio seni teater. Pada jenjang Pendidikan Sekolah Menengah Pertama/Madrasah Tsanawiyah (SMP/MTs) memuat pengenalan teknik bermain

teater. Dari ke-4 aspek mata pelajaran Seni Budaya yang tersedia, sekolah wajib melaksanakan minimal 2 aspek seni dengan 2 guru yang berlatar belakang seni yang sesuai dengan kompetensinya atau satu orang guru mata pelajaran seni yang menguasai lebih dari satu bidang seni.

Dari semua pelajaran seni budaya yang diajarkan kepada siswa tidak luput dari standar kompetensi yang telah ditetapkan atau yang telah ada, yang digunakan guru sebagai pedoman dalam proses pembelajaran.

7. Pembelajaran Seni Rupa

Pembelajaran seni rupa memiliki karakteristik yang berbeda dengan pelajaran lainnya, pembelajaran yang mengarah ranah dua sisi utama dalam membentuk manusia seutuhnya yaitu kreasi dan apresiasi, suatu ranah yang membentuk dua sisi utama dalam wujud diri manusia yaitu lahir dan bathin, unsur fisik dan psikis.

Muatan seni rupa sebagaimana yang diamanatkan dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan tidak hanya terdapat pada satu pembelajaran karena budaya itu sendiri meliputi segala aspek kehidupan. Dalam pembelajaran seni rupa, aspek budaya tidak dibahas secara tersendiri tetapi terintegrasi dengan seni. Karena itu, pelajaran seni rupa pada dasarnya merupakan pelajaran seni yang berbasis budaya.

Pelaksanaan pembelajaran seni rupa dalam kurikulum 2013 menggunakan proses pembelajaran berpusat kepada siswa. Untuk dapat mewujudkannya, guru melaksanakan tiga tahapan kegiatan dalam pembelajaran. Tahapan pembelajaran tersebut terdapat dalam RPP yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Pada kegiatan pendahuluan guru menyiapkan siswa secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran. Kegiatan inti adalah suatu proses pembelajaran agar tujuan yang ingin dicapai dapat diraih. Adapun dalam kegiatan inti mencakup pada proses-proses sebagai berikut (Permendikbud, 2013):

- a. Mengamati, dalam kegiatan ini guru membuka secara luas dan bervariasi kesempatan siswa untuk melakukan pengamatan melalui kegiatan-kegiatan seperti: melihat, menyimak, mendengar, dan membaca.
- b. Menanyakan, pada saat siswa berada pada kegiatan melakukan pengamatan, guru membuka kesempatan secara luas kepada peserta didik untuk mempertanyakan mengenai apapun yang telah mereka lihat, mereka simak, atau mereka baca.
- c. Mengeksplorasi dan mengasosiasi, dalam hal ini siswa boleh membaca buku yang lebih banyak, mengamati fenomena atau objek dengan lebih teliti, atau bisa juga melaksanakan eksperimen. Berdasarkan kegiatan-kegiatan inilah pada akhirnya akan dikumpulkan banyak informasi.

d. Mengkomunikasikan, adalah menyampaikan hasil pengamatan, kesimpulan berdasarkan hasil analisis secara lisan, tertulis, atau media lainnya. Kegiatan lainnya adalah menuliskan atau menceritakan apa yang ditemukan dalam kegiatan mencari informasi, mengasosiasikan dan menemukan pola. Hasil tersebut disampaikan di kelas dan dinilai oleh guru sebagai hasil belajar peserta didik atau kelompok peserta didik tersebut.

Sementara itu dalam kegiatan penutup guru bersama-sama dengan siswa membuat simpulan dan melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilakukan. Berdasarkan hal di atas maka sebelum pembelajaran berlangsung harusnya mempersiapkan RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) sesuai dengan kurikulum.

Dalam pembelajaran seni rupa, siswa diajarkan untuk mengenal dan mempelajari jenis-jenis karya yang berhubungan dengan karya-karya seni rupa. Berdasarkan wujud dan dimensinya, karya seni rupa dibagi dua yakni: 1) karya seni rupa dua dimensi (dwimatra) berupa bidang yang memiliki panjang atau lebar. Contohnya: gambar dan lukisan. 2) karya seni rupa tiga dimensi (trimatra) memiliki panjang, lebar dan tinggi atau memiliki ruang (volume). Contohnya: relief, patung dan lain-lain.

Menurut kegunaan seni rupa yang dibagi dua, yakni: 1) seni rupa murni, merupakan seni rupa yang mengutamakan fungsi keindahan atau hanya untuk dinikmati nilai atau mutu seninya dengan indera

penglihatan. 2) seni rupa terapan, mengutamakan fungsi pakainya selain juga dinikmati mutu seninya. Seni rupa terapan dibedakan lagi menjadi 2, yakni seni kriya atau kerajinan tangan seperti ukiran, anyaman, keramik, topeng, serta tekstil dan desain seperti ragam hias, produk, interior dan eksterior.

Untuk membuat karya seni rupa siswa diberitahu mengenai gagasan seni rupa, yang dikelompokkan menurut, objek, tema dan makna simbolik. Setelah siswa diajarkan mengenai teori dan pemahaman mengenai seni rupa, kemudian siswa diajarkan untuk berkarya seni, sesuai dengan prinsip-prinsip seni rupa yang telah diajarkan.

B. Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian yang penulis lakukan relevan dengan penelitian Aristiyani Nurwahyuni Hari Pratiwi (jurusan Matematika, 2011) dengan judul “Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe *Index Card Match* pada bidang studi Matematika kelas VII SMP Negeri 1 Tarusan Tahun Pelajaran 2010/2011”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa, hasil belajar matematika siswa yang menggunakan pembelajaran aktif tipe *index card match* lebih baik daripada hasil belajar siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional. Hasil analisis lembar observasi menunjukkan bahwa secara umum siswa lebih aktif selama penerapan strategi pembelajaran aktif tipe *index card match*.

Febrya Rossya (jurusan Kimia) dalam judul skripsinya yang berjudul “Perbandingan Penggunaan Strategi Belajar Aktif Tipe *Index Card Match*

dengan Flash Card terhadap Hasil Belajar siswa pada pokok Bahasan sistem Koloid di MAN Lubuk Sikaping”. Menyimpulkan bahwa strategi *index card match* lebih efektif daripada strategi *flash card* bila digunakan pada pokok bahasan sistem koloid di MAN Lubuk Sikaping.

Beda penelitian yang peneliti lakukan dengan peneliti sebelumnya adalah objeknya dan media yang digunakan. Peneliti menggunakan objek penelitian siswa kelas VIII di SMPN 1 Batusangkar, sedangkan media yang digunakan adalah kartu.

C. Kerangka Konseptual

Banyak faktor yang mempengaruhi keberhasilan siswa dalam belajar, diantaranya adalah hasil belajar siswa. Rendahnya hasil belajar siswa dikarenakan penggunaan strategi pembelajaran yang kurang bervariasi dan pembelajaran masih berpusat pada guru. Hal ini menyebabkan siswa cenderung pasif karena kurang diberi kesempatan untuk memikirkan dan menyelesaikan masalah sendiri.

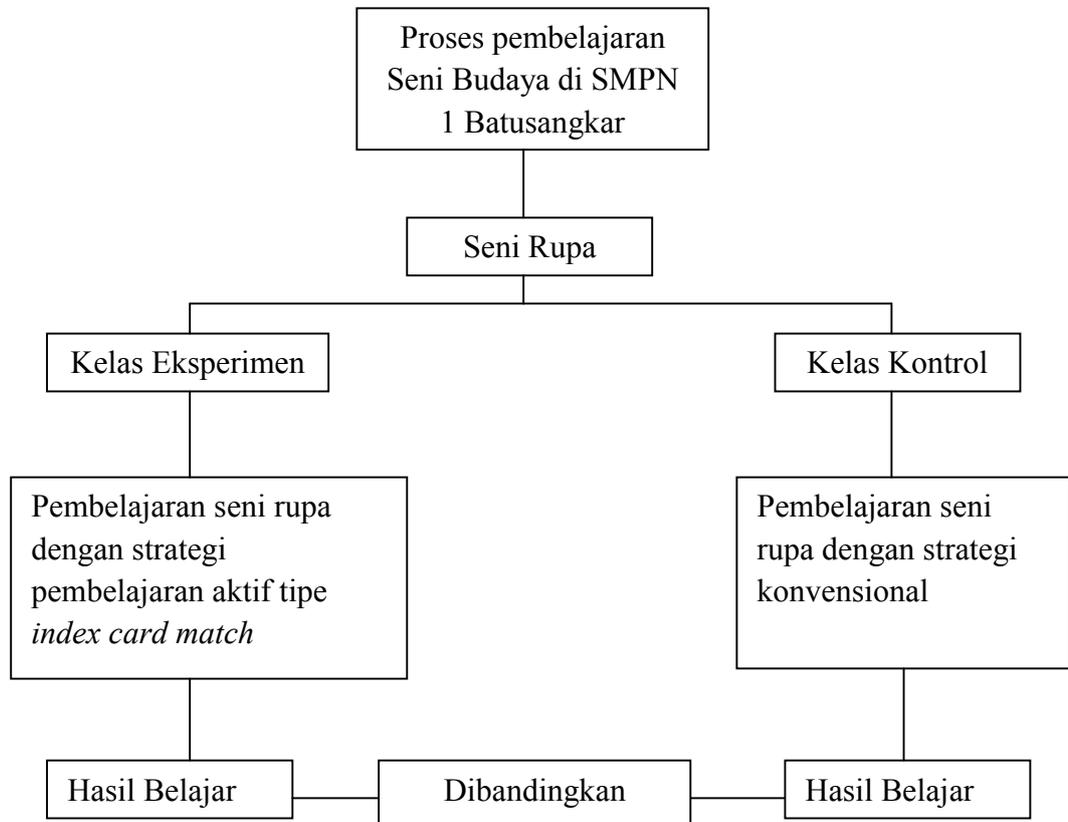
Dalam pembelajaran terkadang siswa malu untuk bertanya dan memberi tanggapan sehingga guru sulit mengetahui sejauhmana pemahaman siswa. Interaksi dalam pembelajaran lebih banyak terjadi antara guru dengan siswa yang pandai untuk mengatasi permasalahan ini, maka guru perlu menggunakan strategi yang dapat mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.

Strategi belajar aktif merupakan salah satu strategi pembelajaran yang banyak melibatkan siswa. Siswa dipandang sebagai subjek pembelajaran yang

banyak berperan dalam aktivitas belajar. Diantaranya strategi pembelajaran aktif adalah tipe *index card match* yang merupakan suatu strategi pengembangan aktivitas dan pengulangan materi.

Strategi pembelajaran aktif tipe *index card match* menuntut siswa untuk saling membantu dengan pasangannya dalam menyelesaikan permasalahan yang diberikan dan menjawab pertanyaan dari pasangan lain. Pembelajaran tipe *index card match* ini juga membuat siswa bertanggung jawab atas apa yang telah dipelajari dengan cara yang aktif dan menyenangkan. Selain itu juga siswa dituntut agar mau bertanya dan berdiskusi, sehingga pemahaman siswa akan semakin meningkat dan hasil belajar yang diperoleh menjadi semakin baik.

Kerangka konseptualnya dapat dilihat sebagai berikut:



Gambar 1. Kerangka Konseptual

D. Hipotesis

Hipotesis pada penelitian ini yaitu: hasil belajar seni rupa yang diajar dengan strategi pembelajaran aktif tipe *index card match* berbeda secara signifikan dengan hasil belajar siswa dalam pembelajaran seni rupa yang diajar dengan strategi konvensional di kelas VIII SMPN 1 Batusangkar.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Sejalan dengan permasalahan, tujuan penelitian dan hasil-hasil penelitian yang telah dikemukakan, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

Hasil belajar siswa dalam pembelajaran seni rupa yang diajar menggunakan strategi pembelajaran aktif tipe *index card match* berbeda secara signifikan dengan hasil belajar siswa dalam pembelajaran seni rupa yang diajar melalui strategi konvensional di kelas VIII SMPN 1 Batusangkar. Berdasarkan uji hipotesis terhadap hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol, diketahui perhitungannya, $t_{hitung} = 3,031$ dan $t_{tabel} = 1,997$, hal ini menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$, dapat disimpulkan H_0 ditolak. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan strategi pembelajaran aktif tipe *index card match* berpengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran seni rupa di kelas VIII SMPN1 Batusangkar.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang diperoleh dan untuk lebih meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran seni budaya di SMPN 1 Batusangkar. Untuk itu peneliti ingin menyarankan beberapa hal sebagai berikut:

1. Bagi guru mata pelajaran seni budaya khususnya seni rupa hendaknya mencoba menggunakan strategi pembelajaran aktif tipe *index card match*

dalam pembelajarannya. Begitu juga bagi guru mata pelajaran sejenis atau mata pelajaran yang memiliki karakteristik yang hampir sama.

2. Bagi Kepala Sekolah SMPN 1 Batusangkar hendaknya bisa mensosialisasikan strategi pembelajaran aktif tipe *index card match* ini dan memberi dukungan kepada guru dalam melaksanakannya.
3. Penelitian ini hanya meneliti pengaruh strategi pembelajaran aktif tipe *index card match* terhadap hasil belajar. Padahal yang mempengaruhi hasil belajar tidak hanya aspek itu saja. Maka dari itu disarankan pada peneliti berikutnya untuk meneliti aspek-aspek lain yang dapat mempengaruhi hasil belajar, seperti; intelegensi, minat, persepsi, media pembelajaran dan sebagainya.

DAFTAR RUJUKAN

- Dimiyati dan Mudjiono. 2002. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Guru Mata Pelajaran Seni Budaya. 2014. *Seni Budaya SMP/MTs Kelas VIII*. Jakarta: Kemendikbud.
- Hamalik, Oemar. 2008. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Nasution. 2000. *Didatik Asas-asas Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Tahun 2013 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah (2013). Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Priyatno, Duwi. 2012. *Belajar Cepat Olah Data Statistik dengan SPSS*. Yogyakarta: ANDI.
- Rusman. Dr. 2012. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Sagala, Syaiful. 2012. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Sanjaya, Wina. 2006. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- _____.2008. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Silberman, M. L. 1996. *Active Learning: 101 Strategies to Teach Any Subject*. Muttaqien, Raisul. (Terjemahan). 2013. *Active Learning: 101 Cara Belajar Siswa Aktif*. Bandung. Nusa Media.
- Silberman, Judith, Mel. 2010. *101 Cara Pelatihan dan Pembelajaran Aktif*. Jakarta: PT. Indeks.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana.2010.*Strategi Pembelajaran*. Bandung: Falah.
- Suharsimi, Arikunto. 2006. *Prosedur Penelitian Pendekatan Praktek*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

- Sumiati. 2008. *Metode Pembelajaran*. Bandung: Wacana Prima Persada.
- Suryabrata, Sumadi. 2004. *Metodelogi Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sutikno, M. Sorbi. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Prospect.
- Universitas Negeri Padang. 2012. *Panduan Penyelesaian Tugas Akhir Seni Rupa*. Padang: Universitas Negeri Padang.
- Uno, Hamzah. B & Nurdin. Mohamad. 2012. *Belajar Dengan Pendekatan PAILKEM*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wisdiarman, 2007. *Pengaruh Strategi pembelajaran Diskoveri dan Motivasi Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Menggambar Bentuk (Tesis)*. Padang: Program Pasca Sarjana UNP Padang.
- Zaini, Hisyam, dkk. 2008. *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.