

**PENERAPAN STRATEGI PEMBELAJARAN *ACTIVE LEARNING* TIPE  
*INDEX CARD MATCH* TERHADAP HASIL BELAJAR SENI MUSIK SISWA  
KELAS VIII SMP NEGERI 1 PASAMAN KAB. PASAMAN BARAT**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Memperoleh Gelar  
Sarjana Pendidikan Strata Satu ( S1 )



**Oleh:**

**NASYELMI YESI VERA  
77287 / 2006**

**JURUSAN PENDIDIKAN SENDRATASIK  
FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG**

**2011**

## **PERSETUJUAN PEMBIMBING**

### **SKRIPSI**

Judul : PENERAPAN STRATEGI PEMBELAJARAN *ACTIVE LEARNING* TIPE  
*INDEX CARD MATCH* TERHADAP HASIL BELAJAR SENI MUSIK SISWA  
KELAS VIII SMP NEGERI 1 PASAMAN KAB. PASAMAN BARAT

Nama : Nasyelmi Yesi Vera

NIM : 77287

Jurusan : Pendidikan Seni Drama Tari dan Musik

Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, 05 Mei 2011

Disetujui Oleh

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. Ardipal, M.Pd  
NIP.19660203.199203.1.005

Yos Sudarman, S.Pd., M.Pd  
NIP. 19740514.200501.1.003

Ketua Jurusan

Dra. Fuji Astuti, M.Hum  
Nip.19580607.198603.2.001

## PENGESAHAN

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi  
Program Studi Pendidikan Seni Drama Tari dan Musik  
Fakultas Bahasa dan Seni  
Universitas Negeri Padang

PENERAPAN STRATEGI PEMBELAJARAN *ACTIVE LEARNING* TIPE  
*INDEX CARD MATCH* TERHADAP HASIL BELAJAR SENI MUSIK SISWA  
KELAS VIII SMP NEGERI 1 PASAMAN KAB. PASAMAN BARAT

Nama : Nasyelmi Yesi Vera  
Nim : 77287  
Jurusan : Pendidikan Sendratasik  
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, 18 Mei 2011

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Dr. Ardipal, M.Pd	1. _____
2. Sekretaris	: Yos Sudarman, S.Pd., M.Pd	2. _____
3. Anggota	: Yuliasma, S.Pd., M.Pd	3. _____
4. Anggota	: Drs. Syahrel, M.Pd	4. _____
5. Anggota	: Syeilendra, S.Kar., M.Hum	5. _____

## ABSTRAK

**Nasyemi Yesi Vera : Penerapan Strategi Pembelajaran *Active Learning Tipe Index Card Match* Terhadap Hasil Belajar Seni Musik Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Pasaman Kab. Pasaman Barat**

Penelitian ini berlatar belakang masih rendahnya aktivitas dan hasil belajar seni musik siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Pasaman dengan penerapan metode pembelajaran konvensional. Dalam upaya meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa tersebut, maka diadakan penelitian dengan penerapan strategi pembelajaran *Active Learning Tipe Index Card Match*.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan hasil belajar Seni Musik siswa setelah diterapkan strategi pembelajaran *Active Learning Tipe Index Card Match* lebih baik dari hasil belajar siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Pasaman.

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan model rancangan *Purposive Sampling*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Pasaman yang terdaftar tahun pelajaran 2010/2011 sebanyak 9 kelas. Sampel dalam penelitian ini adalah kelas VIII<sub>9</sub> sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII<sub>3</sub> sebagai kelas kontrol. Hipotesis di uji menggunakan uji-t dengan data berupa tes hasil akhir siswa setelah diterapkannya strategi pembelajaran *Active Learning Tipe Index Card Match*.

Hasil penelitian menunjukkan rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen (80,23) lebih tinggi dari kelas kontrol (73,14) Kedua rata-rata tersebut dengan menggunakan uji-t dengan  $\alpha = 0,05$  dan  $DF = 66$  diperoleh  $t_{hitung} = 4,133$  dan  $t_{tabel} = 1,692$  yang menyatakan “Hasil belajar Seni Musik siswa dengan menggunakan strategi pembelajaran *Active Learning Tipe Index Card Match* lebih baik dari pada hasil belajar Seni Musik siswa dengan menggunakan pembelajaran Konvensional”

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan Rahmat dan Karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Penerapan Strategi Pembelajaran *Active Learning* Tipe *Index Card Match* Terhadap Hasil Belajar Seni Musik Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Pasaman Kab. Pasaman Barat”** ini dengan baik. Skripsi ini disusun dalam rangka memenuhi sebagian persyaratan menyelesaikan pendidikan pada Jenjang Program Strata Satu (S1), Program Studi Pendidikan Sendratasik, Jurusan Sendratasik, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang.

Dalam penyelesaian pembuatan skripsi ini, penulis banyak mendapat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Untuk itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan banyak terimakasih kepada:

1. Bapak Dr. Ardipal M.Pd selaku pembimbing I yang telah membimbing dan memberikan masukan-masukan demi kesempurnaan skripsi ini.
2. Bapak Yos Sudarman, S.Pd., M.Pd selaku pembimbing II yang telah meluangkan waktu membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Dra. Fuji Astuti, M.Hum selaku ketua Jurusan Seni Drama Tari dan Musik yang telah membantu penulis selama menuntut ilmu di UNP
4. Bapak Drs. Jagar L. Toruan, M.Hum sebagai sekretaris Jurusan Seni Drama Tari dan Musik.

5. Ibu Yuliasma, S.Pd., M.Pd, Bapak Drs. Syahrel, M.Pd dan Bapak Syeilendra, S.Kar., M.Hum selaku Tim Penguji.
6. Bapak dan Ibu dosen Fakultas Bahasa dan Seni UNP yang telah membantu penulis selama menuntut ilmu yang bermanfaat kepada penulis selama perkuliahan.
7. Ibu Eva Rozia, S.Pd dan Ibu Syafni, S.Pd selaku guru Seni Budaya SMP Negeri 1 Pasaman.
8. Kedua orang tua, kakak beserta adik tercinta dan segenap keluarga penulis yang telah memberikan dukungan moril dan materil serta motivasi sehingga penulis dapat menyelesaikan studi dan penyelesaian skripsi ini.
9. Rekan-rekan yang telah melakukan penelitian bersama penulis dan telah banyak membantu.

Semoga bantuan, arahan, dan bimbingan yang di berikan menjadi amal kebaikan dan mendapat pahala yang setimpal dari Allah SWT.

Penulis menyadari keterbatasan ilmu yang penulis miliki. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari semua pihak untuk kesempurnaan skripsi ini. Penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi para pembaca terutama bagi penulis sendiri. Amin.

Padang, 20 Mei 2011

Penulis

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK.....</b>	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>ii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>iv</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>viii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	9
C. Batasan Masalah .....	9
D. Rumusan Masalah .....	10
E. Tujuan Penelitian.....	10
F. Manfaat Penelitian.....	10
G. Defenisi Operasional.....	11
<b>BAB II KERANGKA TEORITIS</b>	
A. Penelitian yang Relevan .....	13
B. Landasan Teori.....	14
1. Belajar dan Pembelajaran .....	14
2. Pembelajaran Seni budaya .....	15
3. Strategi Pembelajaran <i>Active Learning Tipe Index Card Match</i> .....	18
4. Hasil Belajar.....	23
C. Kerangka Konseptual.....	27
D. Hipotesis Tindakan.....	28

### **BAB III RANCANGAN PENELITIAN**

A. Jenis Peneliitian .....	29
B. Waktu dan tempat penelitian .....	30
C. Populasi dan sampel.....	30
D. Variabel dan Data .....	31
E. Tahapan Penelitian.....	33
F. Instrumen Penelitian.....	35
G. Teknik Analisis Data .....	37

### **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

A. Deskripsi dan Analisis Data .....	39
B. Pembahasan .....	70

### **BAB V PENUTUP**

A. Kesimpulan .....	72
B. Saran .....	72

### **DAFTAR PUSTAKA**

## DAFTAR TABEL

1.	Jumlah siswa kelas VIII SMP N 1 Pasaman Tahun Pelajaran 2010/2011.....	3
2.	Desain penelitian .....	29
3.	Jumlah siswa kelas VIII SMP N 1 Pasaman Tahun Pelajaran 2010/2011.....	30
4.	Perlakuan yang diberikan dalam pelaksanaan pembelajaran di SMP Negeri 1 Pasaman Semester Genap tahun pelajaran 2010/2011.....	34
5.	Kegiatan pembelajaran di kelas eksperimen .....	40
6.	Kegiatan pembelajaran di kelas kontrol.....	50
7.	Nilai Pretest Kelas Eksperimen.....	54
8.	Distribusi frekuensi data hasil belajar Pretest siswa kelas Eksperimen .....	55
9.	Nilai Pretest Kelas Kontrol .....	57
10.	Distribusi frekuensi data hasil belajar Pretest siswa kelas Kontrol .....	58
11.	Nilai Postest Kelas Eksperimen .....	60
12.	Distribusi frekuensi data hasil belajar Postest siswa kelas Eksperimen.....	61
13.	Nilai Postest Kelas Kontrol.....	64
14.	Distribusi frekuensi data hasil belajar Postest siswa kelas Kontrol .....	65
15.	Rangkuman Hasil Uji Normalitas Data Variabel Penelitian .....	67
16.	Rangkuman Hasil Analisis uji Hipotesis .....	68
17.	Rangkuman Hasil Uji-t Data Variabel Penelitian .....	69

## DAFTAR GAMBAR

1.	Skema Pelaksanaan <i>Index Card Match</i> .....	12
2.	Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar .....	26
3.	Kerangka konseptual penelitian .....	27
4.	Hubungan antar variabel penelitian.....	32
5.	Diagram data hasil belajar pretest siswa kelas Eksperimen.....	55
6.	Diagram data hasil belajar pretest siswa kelas Kontrol .....	58
7.	Diagram data hasil belajar post test siswa kelas Eksperimen .....	62
8.	Diagram data hasil belajar post test siswa kelas Kontrol.....	66

## DAFTAR LAMPIRAN

1.	Tabulasi Nilai siswa kelas Kontrol SMP Negeri 1 Pasaman.....	74
2.	Tabulasi Nilai siswa kelas Eksperimen SMP Negeri 1 Pasaman.....	75
3.	Deskriptif kelas Kontrol dan Histogram .....	76
4.	Deskriptif kelas Eksperimen dan Histogram .....	78
5.	Uji Normalitas test Akhir .....	80
6.	Uji Hipotesis test Akhir .....	81
7.	Soal Pretest dan Posttest Mata Pelajaran Seni Musik .....	82
8.	Kunci Jawaban Soal .....	85
9.	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	86
10.	Contoh Soal Kartu Index .....	98

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan adalah faktor penting dalam pembangunan bangsa. Untuk mencapai pembangunan peradaban sesuai dengan yang diinginkan, maka perlu diperhatikan mutu pendidikan, sehingga akan dihasilkan generasi muda yang berkualitas dan mampu mengembangkan tugas untuk pembangunan bangsa. Seiring dengan waktu, perkembangan IPTEK (Ilmu Pengetahuan dan Teknologi) sangat pesat. Hal ini tentu menuntut suatu bangsa dapat bersaing dalam IPTEK agar tidak tertinggal dengan bangsa lain. Perkembangan IPTEK ini mendorong para pelaku pendidikan terutama guru untuk bekerja keras agar dapat mengembangkan suatu metode pembelajaran, sehingga siswa memperoleh pengetahuan, pemahaman, dan cara bertingkah laku yang sesuai dengan kebutuhan.

Tujuan Pendidikan nasional adalah mengupayakan perluasan dan pemerataan kesempatan memperoleh pendidikan yang bermutu tinggi bagi seluruh rakyat Indonesia sendiri secara optimal disertai dengan hak dukungan dan lindungan sesuai 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).

Kualitas sumber daya manusia dapat dilihat dari kemampuan atau kompetensi yang dimiliki lulusan lembaga pendidikan, seperti sekolah. Sekolah memiliki tugas

untuk mengembangkan potensi peserta didik secara optimal menjadi kemampuan untuk hidup di masyarakat dan mensejahterakan masyarakat. Setiap peserta didik memiliki potensi dan sekolah harus mengetahui potensi yang dimiliki peserta didik. Selanjutnya sekolah merancang pengalaman belajar yang harus diikuti peserta didik agar memiliki kemampuan yang diperlukan masyarakat.

Pada dasarnya peningkatan kualitas pendidikan berbasis pada sekolah, karena sekolah lebih mengetahui masalah yang dihadapi dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Sekolah berfungsi sebagai unit yang mengembangkan kurikulum, silabus, strategi pembelajaran, dan sistem penilaian. Dengan demikian manajemen sekolah merupakan basis peningkatan kualitas pendidikan. Oleh karena itu penerapan manajemen berbasis sekolah merupakan usaha untuk memberdayakan potensi yang ada di sekolah dalam usaha meningkatkan kualitas pendidikan.

Mata pelajaran Seni Budaya merupakan mata pelajaran yang diajarkan sekolah, termasuk di SMP Negeri 1 Pasaman. Bagian mata pelajaran Seni Budaya yang penulis teliti adalah mata pelajaran Seni Musik, khususnya yang terkait dengan penerapan model pembelajarannya. Sebagian siswa menganggap pelajaran seni musik sangat mudah dan tidak perlu untuk dipelajari. Guru dalam mengajar mata pelajaran Seni Musik di SMP Negeri 1 Pasaman, masih menggunakan model pembelajaran ceramah dan mengharapkan siswa duduk, diam, dengar, catat dan hafal, sehingga hasil belajar siswa akan berkurang bila bahan pelajaran yang guru berikan tidak atau kurang menarik perhatiannya. Model mengajar yang tergolong konvensional ini kurang memaksimalkan potensi siswa dalam belajar karena daya kreativitas siswa

tidak dapat tersalurkan. Seorang siswa dikatakan telah mencapai ketuntasan belajar jika siswa itu telah mencapai nilai  $\geq 70$  sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan sekolah tersebut.

Tabel 1.  
Kelas dan Jumlah Siswa VIII SMP Negeri 1 Pasaman Tahun ajaran 2010/2011

<b>Kelas</b>	<b>Jumlah Siswa</b>
VIII <sub>1</sub>	34
VIII <sub>2</sub>	36
VIII <sub>3</sub>	34
VIII <sub>4</sub>	34
VIII <sub>5</sub>	34
VIII <sub>6</sub>	35
VIII <sub>7</sub>	34
VIII <sub>8</sub>	33
VIII <sub>9</sub>	34

(Sumber : Tata Usaha SMP Negeri 1 Pasaman)

Dalam proses pembelajaran pasti terdapat beberapa kelemahan yang mempengaruhi hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 21 September 2010 diketahui proses pembelajaran Seni Musik kelas VIII di SMP Negeri 1 Pasaman masih kurang maksimal. Kelemahan-kelemahan yang ditemukan pada umumnya memperlihatkan rendahnya aktivitas (keterlibatan) siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Hal ini dapat ditunjukkan dengan sikap siswa yang tidak mau menjawab dan tidak mau bertanya bila diberikan soal oleh guru artinya siswa sering menganggap bahwa belajar Seni Musik di sekolah tidak harus dipelajari dan mudah. Apalagi sebagian siswa juga tidak mau mengerjakan pekerjaan rumah dimana

siswa lebih senang menyalin pekerjaan teman. Jadi, banyak fakta yang mengungkapkan bahwa Mata pelajaran Seni Musik kurang menarik perhatian siswa. Hal ini dapat dilihat dari proses pembelajaran di kelas yang terlihat siswa masih kurang memperhatikan guru pada saat menjelaskan pelajaran, misalnya dengan berbicara dengan teman sebangku, mengerjakan tugas mata pelajaran lain. Metode yang dipakai oleh guru masih kurang baik. Pada proses pembelajaran konvensional ini, rendahnya hasil belajar siswa diduga karena rendahnya aktivitas siswa dalam proses pembelajaran. Rendahnya aktivitas siswa dalam pembelajaran ini terlihat dari proses yang terjadi dalam pembelajaran. Ketika guru menyampaikan materi dengan metode ceramah, siswa terlihat kurang aktif, sebagian besar siswa kurang memperhatikan penyampaian materi oleh guru selama pembelajaran berlangsung. Interaksi yang terjadi dalam pembelajaran pada umumnya satu arah yaitu dari guru ke siswa sehingga pembelajaran terpusat pada guru. Sebagian besar siswa tidak mau bertanya baik kepada guru maupun kepada teman jika mengalami kesulitan dalam belajar. Banyak siswa yang tidak serius dan tidak mau berfikir sendiri dalam mengerjakan latihan yang diberikan oleh guru, mereka hanya menunggu jawaban latihan dari beberapa siswa yang mengerjakan latihan tersebut dimana siswa terlihat kurang aktif dan kurang memperhatikan penyampaian materi guru selama pembelajaran berlangsung. Dalam proses belajar mengajar penggunaan media juga masih kurang, ini disebabkan terbatasnya alat-alat musik yang ada di sekolah. Rendahnya tingkat ekonomi masyarakat, sehingga tidak menunjang pendidikan, hal ini dapat dilihat dengan buku-buku panduan untuk belajar masih kurang oleh siswa.

Berdasarkan pengamatan di atas dapat disimpulkan bahwa: Siswa kurang memperhatikan penjelasan guru pada setiap pembelajaran, guru menciptakan suasana pembelajaran yang kurang menyenangkan, serta kurangnya kesadaran siswa dalam pembelajaran Seni Musik. Keadaan seperti itu membuat siswa beranggapan bahwa Seni Musik merupakan pelajaran yang membosankan. Akibatnya siswa tidak termotivasi untuk mempelajari Seni Musik dengan baik sehingga hasil belajar yang dicapai rendah. Dalam hal ini guru dituntut lebih kreatif untuk mempersiapkan pembelajaran yang akan dikembangkan. Selain itu, guru harus pandai memilih jenis strategi pembelajaran yang relevan dengan materi yang akan disampaikan

Agar bisa meningkatkan hasil belajar siswa, guru harus mampu memilih metoda, media dan pendekatan yang sesuai dengan materi pembelajaran. Model pembelajaran merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru dengan kata lain model pembelajaran merupakan bungkus atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran. Strategi pembelajaran merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang khas dikerjakan guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara siswa efektif dan efisien. Metode pembelajaran merupakan cara yang digunakan untuk menerapkan rencana yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktek untuk mencapai tujuan pembelajaran. Teknik pembelajaran merupakan cara yang dilakukan seseorang dalam menerapkan suatu metode secara khusus. Sehubungan dengan itu, maka penulis mempunyai beberapa alasan untuk terus

mencari cara-cara yang baik dan benar dalam pembelajaran pada mata pelajaran Seni Musik. Pendapat Bruce Cambell dalam Hisyam (2008:43) menyatakan bahwa:

Pembelajaran seharusnya menggunakan kedua potensi siswa, baik intelektual maupun fisik. Mereka harus menjadi pengajar yang aktif, ditantang untuk menerapkan pengetahuan utama dan pengalaman baru mereka, serta makin bertambahnya situasi-situasi yang lebih sulit. Berbagai pendekatan pembelajaran harus mengajak siswa-siswa dalam proses pembelajaran dari pada sekedar mengirimkan informasi kepada mereka untuk diterimanya.

Dalam penelitian ini peneliti akan memilih suatu bentuk cara belajar siswa yang dapat membuat seluruh siswa terlibat dan aktif dalam proses pembelajaran, salah satunya adalah bagaimana belajar menjadi tidak terlupakan dengan strategi pembelajaran *Active Learning* tipe *Index Card Match*. Tipe pembelajaran aktif ini merupakan strategi peninjauan kembali yang membahas cara-cara untuk membantu siswa mengingat kembali apa yang telah dipelajari dan menguji pengetahuan serta kemampuan yang telah diperoleh. *Active Learning* atau 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. Belajar aktif tersebut meliputi membaca, menulis, diskusi dan ikut serta dalam proses pemecahan masalah, analisis, sintesis dan evaluasi. *Active Learning* tipe *Index Card Match* adalah belajar aktif dengan menggunakan pencocokan kartu index. *Index* berarti petunjuk, pedoman, tanda. *Card* berarti kartu. *Match* berarti cocok, sesuai, sepadan atau lawan yang seimbang. Jadi *Index Card Match* adalah kartu yang disusun sedemikian rupa dengan tujuan mencocokkan atau menemukan lawan yang sepadan dengan menggunakan

tanda-tanda tertentu. Ini merupakan cara aktif dan menyenangkan untuk meninjau ulang materi pelajaran. Cara ini memungkinkan siswa untuk berpasangan dan memberi pertanyaan kuis kepada temannya.

Kondisi fisik SMP Negeri 1 Pasaman sudah baik dan memenuhi syarat atau layak sebagai lembaga pendidikan. Sarana-prasarana pada umumnya sudah lengkap sehingga kegiatan belajar mengajar di kelas berjalan lancar. Hal ini didukung oleh ketersediaan sarana dan prasarana untuk proses pembelajaran seperti komputer, laboratorium dan lain-lain.

Meskipun sudah memiliki sarana dan prasarana yang lengkap seperti dijelaskan di atas namun model pembelajaran yang diterapkan di SMP Negeri 1 Pasaman masih belum bisa menumbuhkan minat siswa untuk belajar secara aktif khususnya mata pelajaran Seni Musik. Minimnya jam pelajaran Seni Musik membuat siswa bertambah malas dan bosan karena harus dipaksa belajar dengan sistem cepat. Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti realitas yang terjadi dalam penyelenggaraan kegiatan belajar mengajar mata pelajaran Seni Musik guru memegang kendali penuh didalam kelas. Siswa menjadi pendengar yang baik dan pencatat yang tekun tetapi kurang aktif dalam merespon materi pelajaran yang disampaikan guru. Dalam kenyataannya di sekolah, sementara ini terdapat kecenderungan daripada pendidik menggunakan metode ceramah yang lebih menitik beratkan pada peran guru sehingga memungkinkan terjadinya bahaya verbalisme yaitu siswa hafal dengan kata-katanya tanpa memahami makna yang terkandung didalamnya.

Alasan penulis tertarik memilih strategi pembelajaran *Active Learning* tipe *Index Card Match* adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengubah kecenderungan penyampaian materi yang masih hanya menggunakan metode ceramah saja dalam kegiatan belajar mengajar, maka secara langsung dalam kegiatan pendidikan di sekolah ini perlu dilakukan penerapan strategi pembelajaran *ICM* yang bertujuan untuk mengetahui keaktifan dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.
2. Agar siswa dilatih untuk saling bekerjasama dan saling membantu dalam pasanganya sehingga dapat meningkatkan rasa tanggung jawab siswa atas apa yang dipelajari dengan cara yang menyenangkan.
3. Untuk membantu siswa mengingat apa yang telah mereka pelajari dan menguji pengetahuan dan kemampuan mereka yang sekarang, agar pembelajaran tetap melekat dalam pikiran siswa.
4. Supaya meningkatkan hasil belajar siswa terhadap materi pelajaran Seni Musik.

Di sekolah dimana peneliti melakukan penelitian yaitu SMP Negeri 1 Pasaman, strategi *Active Learning* Tipe *Index Card Match (ICM)* ini belum pernah diterapkan pada mata pelajaran Seni Musik. Oleh karena itu penulis ingin mencoba menerapkan strategi pembelajaran *Active Learning* Tipe *Index Card Match (ICM)* ini di SMP Negeri 1 Pasaman.

Maka dari itu, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Strategi Pembelajaran *Active Learning* Tipe *Index Card Match* Terhadap

Hasil Belajar Seni Musik Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Pasaman Kab. Pasaman Barat”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan diatas, maka dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Metode pembelajaran yang di pilih guru dalam pembelajaran Seni Musik di SMP Negeri 1 Pasaman.
2. Aktifitas siswa dalam proses pembelajaran Seni Musik di SMP Negeri 1 Pasaman.
3. Minat siswa dalam belajar Seni Musik di SMP Negeri 1 Pasaman.
4. Motivasi siswa dalam proses pembelajaran Seni Musik di SMP Negeri 1 Pasaman.
5. Hasil belajar Seni Musik siswa di SMP Negeri 1 Pasaman.
6. Penerapan Strategi pembelajaran *Active Learning Tipe Index Card Match* di SMP Negeri 1 Pasaman.

## **C. Batasan Masalah**

Mengingat luasnya cakupan penelitian bagi penulis, maka masalah pada penelitian ini dibatasi pada penggunaan Strategi pembelajaran *Active Learning Tipe Index Card Match* dalam meningkatkan hasil belajar Seni Musik siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Pasaman.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan permasalahan di atas, maka rumusan masalah yang dikemukakan dalam penelitian ini adalah: “Bagaimanakah Penerapan Strategi Pembelajaran *Active Learning Tipe Index Card Match* Terhadap Hasil Belajar Seni Musik Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Pasaman?”.

#### **E. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan hasil belajar Seni Musik siswa setelah diterapkan Strategi Pembelajaran *Active Learning Tipe Index Card Match* lebih baik dari hasil belajar siswa yang mengikuti Pembelajaran Konvensional pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Pasaman.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat kepada banyak pihak antara lain siswa, guru, sekolah dan peneliti.

##### 1. Manfaat yang diperoleh siswa

Meningkatkan peran aktif siswa selama proses pembelajaran dan meningkatkan kemampuan siswa serta melatih siswa untuk bekerjasama.

##### 2. Manfaat yang diperoleh guru

Sebagai acuan dalam pemilihan metode pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan mutu proses belajar mengajar dikelas agar proses pembelajaran akan menjadi menarik dan tidak monoton.

3. Manfaat bagi sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan bantuan yang berarti bagi sekolah dalam rangka perbaikan pembelajaran khususnya pembelajaran Seni Musik di SMP Negeri 1 Pasaman.

4. Manfaat bagi peneliti

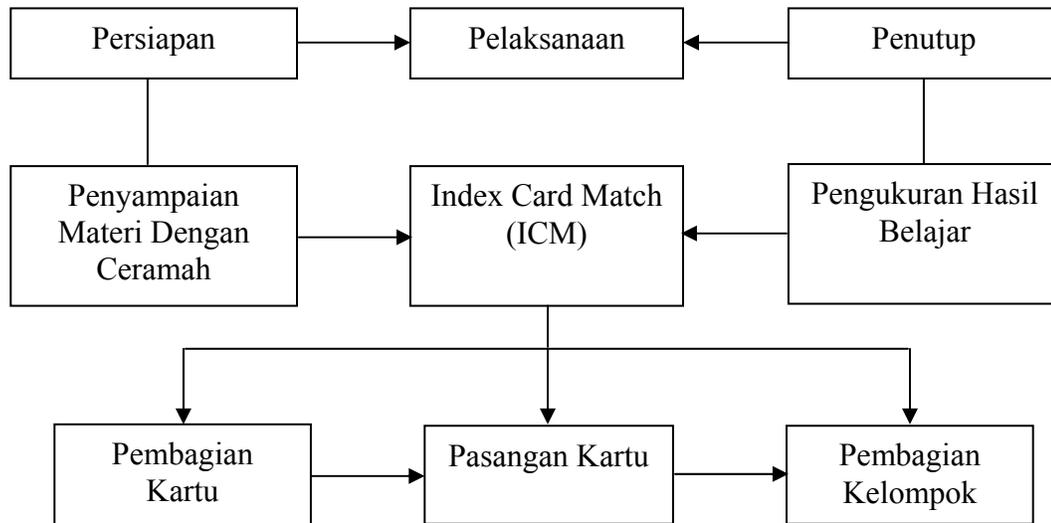
Hasil penelitian ini di harapkan berguna dan dapat dijadikan acuan bagi penelitian yang sama pada masa yang akan datang.

#### **G. Defenisi Operasional**

Definisi operasional adalah pengertian operasional (pelaksanaan) tentang variabel atau masalah sesuai dengan situasi dan kondisi pelaksanaan yang sudah diterjemahkan oleh peneliti dari kajian teori namun disesuaikan dengan keadaan objek penelitian. Oleh karena itu, defenisi operasional yang diajukan pada penelitian ini ada 2 pengertian yaitu:

1. Strategi Pembelajaran *Active Learning Tipe Index Card Match* adalah pembelajaran yang menggunakan strategi belajar siswa aktif dengan menggunakan metode permainan simuasi kelompok dengan kartu yang saling dipasangkan antara siswa yang memakai kelompok pertanyaan dengan siswa yang memakai kelompok jawaban. Kegiatan simuasi ini dilaksanakan setelah guru memberikan materi pelajaran dengan ceramah dan berdiskusi. Namun hasil dari kegiatan simulasi ini juga dapat dijadikan acuan tingkat pencapaian

hasil belajar. Adapun skema pembelajaran *Active Learning* Tipe *ICM* sesuai gambar berikut ini.



Gambar 1.

Skema Pembelajaran *Index Card Match (ICM)*

2. Metode Pembelajaran Konvensional adalah metode pembelajaran yang sudah biasa dilakukan oleh guru untuk setiap mata pelajaran, karena metode ini secara langsung atau tidak langsung dianut atas dasar kebiasaan dan pengalaman mengajar yang dilaksanakan oleh guru pada umumnya. Oleh sebab itu, dalam beberapa referensi yang termasuk kedalam metode pembelajaran konvensional diantaranya: metode ceramah, tanya jawab, diskusi, kelompok/kelas, demonstrasi, latihan dan tugas di rumah.

## BAB II

### KERANGKA TEORETIS

#### A. Penelitian yang Relevan

Salah satu yang menjadi prasyarat melakukan penelitian adalah penelusuran sumber-sumber atau referensi penelitian terdahulu melalui peninjauan penelitian yang relevan. Tujuan melakukan peninjauan penelitian yang relevan adalah himpunan informasi mengenai penelitian yang berkaitan dengan topik yang akan diteliti oleh peneliti. Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini dan telah dijadikan sebagai bagian dari referensi penelitian adalah sebagai berikut:

1. Ita Isdiyanti (2006), dengan judul skripsi *Pelaksanaan Metode Active Learning Dalam Pembelajaran Biologi kelas X SMA 2 Pariaman*. Disini disimpulkan bahwa para guru SMA 2 Pariaman telah memakai beberapa metode *Active Learning*, seperti *True or False*, *Broken Teks* dan *Rotating roles*, dan hasilnya cukup meningkatkan daya belajar para siswa.
2. Intan Azizah (2007) dalam skripsinya yang berjudul *Efektifitas Strategi “Card Sort” Dan “Index Card Match” Terhadap Hasil Belajar Pembelajaran Matematika Di Kelas XI IPA 3 SMA Negeri 1 Pasaman Tahun Ajaran 2006/2007*. Menyimpulkan bahwa strategi “Index Card Match” lebih efektif dari pada strategi “Card Sort” bila digunakan dalam pembelajaran Matematika Di Kelas XI IPA 3 SMA Negeri 1 Pasaman Tahun Ajaran 2006/2007.

3. Elsy Dwi Putri (2005) dalam skripsinya yang berjudul *Meningkatkan Kreativitas Siswa Dengan Strategi Belajar Aktif Tipe Turnamen Dalam Pembelajaran Tari di SMP Negeri 31 Padang*. Disini disimpulkan bahwa strategi “Belajar Aktif Tipe Turnamen” meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran Tari di SMP Negeri 31 Padang.

## **B. Landasan Teori**

### **1. Belajar dan Pembelajaran**

Pembelajaran merupakan suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan dalam diri seseorang. Menurut Sudjana (2001:28) menyatakan bahwa:

Belajar secara psikologis merupakan suatu proses perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidup. 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, ketrampilan, kecakapan dan kemampuan, daya kreasi, daya penerimaan, dan lain-lain yang ada atau terjadi pada individu tersebut.

Menurut Hamalik (2001:37) menyatakan bahwa:

Belajar adalah 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, 2003:2).

Dari beberapa definisi tentang belajar di atas, maka 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.

Kemudian dari pada itu belajar juga sangat memerlukan kegiatan berpikir dan berbuat. Seperti pendapat Sardiman (2001: 93) bahwa "Tidak ada belajar kalau tidak ada aktivitas". Di dalam aktivitas belajar ada pandangan ilmu jiwa lama dan pandangan ilmu jiwa modern. Menurut pandangan ilmu jiwa lama aktivitas didominasi oleh guru sedang menurut pandangan ilmu jiwa modern, aktivitas didominasi oleh siswa.

## **2. Pembelajaran Seni Budaya di Sekolah**

Secara etimologi (kebahasaan), I Gusti Bagus Sugriwa dalam Napsirudin (2002:9) menjelaskan bahwa seni berasal dari bahasa Sangskerta yakni Sani artinya persembahan, pelayanan dan pemberian. Kata ini berkaitan erat dengan upacara keagamaan yang ada, akhirnya disebut Kesenian. Tetapi menurut Pusphita dalam Napsirudin (2002:9) kata seni berasal dari Belanda yaitu Genic yang dalam bahasa Latin disebut Genius yang artinya kemampuan luar biasa yang dibawa sejak lahir.

Dalam perkembangannya dalam Napsirudin (2002:9-12) menyimpulkan seni menjadi 5 bagian, 1) Seni sebagai keterampilan adalah suatu keterampilan untuk membuat barang-barang atau mengerjakan sesuatu, 2) Seni sebagai kegiatan manusia adalah suatu kegiatan atau aktivitas manusia dalam melahirkan karya seni, 3) Seni sebagai karya seni adalah seni yang meliputi benda yang dibuat oleh manusia. Dalam

hal ini benda itu adalah karya seni, sedangkan prosesnya adalah sebuah kegiatan untuk melahirkan karya seni, 4) Seni sebagai seni indah adalah kegiatan yang melahirkan seni indah, 5) Seni sebagai proses kreasi adalah suatu produk yang dilahirkan karena adanya proses kreatifitas.

Mata pelajaran Seni Budaya yang tercantum dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan tahun 2004 meliputi aspek-aspek sebagai berikut: 1) Seni rupa, mencakup ketrampilan tangan dalam menghasilkan karya seni berupa lukisan, patung, ukiran, cetak-mencetak dan sebagainya. 2) Seni musik, mencakup kemampuan untuk menguasai olah vokal, memainkan alat musik, apresiasi karya seni musik. 3) Seni tari, mencakup keterampilan gerak berdasarkan olah tubuh dengan dan tanpa rangsangan bunyi, apresiasi terhadap gerak tari. 4) Seni teater, mencakup ketrampilan olah tubuh, olah pikir, dan olah suara yang pementasannya memadukan unsur seni musik, seni tari dan seni peran.

Seni Musik adalah suatu wujud karya dalam bentuk nada, dan memiliki tempo yang dapat diikuti oleh penikmatnya , dan musik itu terlahir dari aliran aliran nadi yang yangdisertai dorongan sensitif karena salah satu inderanya merasakan rangsangan. Dalam pembelajaran terdapat tiga ciri khas yang terkandung di dalamnya tidak terkecuali pada pembelajaran seni musik. Ciri khas tersebut adalah :

- a. Rencana, merupakan suatu penataan ketenagaan, material, dan prosedur yang merupakan unsur-unsur sistem pembelajaran dalam suatu rencana khusus (Oemar 1994:66).

Dalam pembelajaran seni musik, rencana ini disusun oleh guru sebagai tenaga pengajar. Materi yang akan disampaikan berpedoman pada kurikulum yang berlaku. Prosedur pembelajaran yang meliputi jadwal. Praktik dan ujian selain direncanakan oleh guru kelas, dapat juga direncanakan berdasarkan kerjasama antar guru.

- b. Saling ketergantungan, dalam pembelajaran terdapat saling ketergantungan antara unsur-unsur sistem pembelajaran yang serasi dalam suatu keseluruhan. Tiap unsur bersifat essential dan masing-masing memberikan sumbangannya kepada sistem pembelajaran (Oemar 1994 :66).

Dalam pembelajaran seni musik, masing-masing unsur pembelajaran tersebut memiliki hubungan saling ketergantungan apabila salah satu unsur tidak ada maka hasil pembelajaran tidak akan tercapai.

- c. Tujuan sistem pembelajaran mempunyai tujuan tertentu yang hendak dicapai. Tujuan sistem menuntun proses merancang sistem. Karena tujuan utama sistem pembelajaran adalah agar siswa belajar, maka tugas perancang sistem adalah mengorganisasikan tenaga, material, dan prosedur agar siswa belajar secara efektif dan efisien (Oemar 1994: 66).

Agar tujuan pembelajaran seni musik tercapai, guru sebagai perancang sistem membuat rancangan untuk memberikan kemudahan dalam upaya mencapai tujuan sistem pembelajaran tersebut.

### 3. Strategi Pembelajaran *Active Learning Tipe Index Card Match*

Kemp (Wina Senjaya, 2008) mengemukakan bahwa strategi Pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien. Selanjutnya, dengan mengutip pemikiran J. R David, Wina Senjaya (2008) bahwa dalam strategi pembelajaran terkandung makna perencanaan, artinya bahwa strategi pada dasarnya masih bersifat konseptual tentang keputusan-keputusan yang akan diambil dalam suatu pelaksanaan pembelajaran.

Pembelajaran aktif atau *Active Learning* 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. Belajar aktif tersebut meliputi membaca, menulis, diskusi dan ikut serta dalam proses pemecahan masalah, analisis, sintesis dan evaluasi. Menurut pendapat Bonwell yang dikutip oleh Hisyam (2008:45), pembelajaran aktif memiliki karakteristik-karakteristik sebagai berikut:

- 1) Penekanan proses pembelajaran bukan pada penyampaian informasi oleh pengajar melainkan pada pengembangan ketrampilan pemikiran analitis dan kritis terhadap topik atau permasalahan yang dibahas.
- 2) Siswa tidak hanya mendengarkan secara pasif tetapi mengerjakan sesuatu yang berkaitan dengan materi pelajaran.
- 3) Penekanan pada eksplorasi nilai-nilai dan sikap-sikap berkenaan dengan materi pelajaran.

- 4) Siswa lebih banyak dituntut untuk berpikir kritis, menganalisa dan melakukan evaluasi,
- 5) Umpan-balik yang lebih cepat akan terjadi pada proses pembelajaran.

Di samping karakteristik tersebut di atas, secara umum suatu proses pembelajaran aktif memungkinkan diperolehnya beberapa hal: *Pertama*, interaksi yang timbul selama proses pembelajaran akan menimbulkan positive dimana pengetahuan yang dipelajari hanya dapat diperoleh secara bersama-sama melalui aktivitas dalam belajar. *Kedua*, setiap individu harus terlibat aktif dalam proses pembelajaran dan pengajar harus dapat mendapatkan penilaian untuk setiap siswa sehingga terdapat individual. *Ketiga*, proses pembelajaran aktif ini agar dapat berjalan dengan efektif diperlukan tingkat kerjasama yang tinggi.

Dengan demikian kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan sehingga penguasaan materi juga meningkat. Suatu studi yang dilakukan Thomas dalam Hisyam (2008:68) menunjukkan bahwa setelah 10 menit belajar, siswa cenderung akan kehilangan konsentrasinya untuk mendengar pelajaran yang diberikan oleh pengajar. Hal ini tentu saja akan makin membuat pembelajaran tidak efektif jika kuliah terus dilanjutkan tanpa upaya-upaya untuk memperbaikinya. Dengan menggunakan cara-cara pembelajaran aktif hal tersebut dapat dihindari. Pemindahan peran pada siswa untuk aktif belajar dapat mengurangi kebosanan ini bahkan bisa menimbulkan minat belajar yang besar pada siswa.

*Index Card Match* terdiri dari 3 suku *Index*, *Card*, dan *Match*. Menurut kamus Inggris-Indonesia *Index* yang berarti petunjuk, pedoman, tanda. *Card* menurut kamus

Inggris-Indonesia berarti kartu, sedangkan menurut kamus umum Bahasa Indonesia adalah kertas yang berukuran persegi yang dapat digunakan untuk permainan dengan maksud tertentu. *Match* berarti cocok, sepadan sesuai atau lawan yang seimbang. Jadi *Index Card Match* adalah kartu yang disusun sedemikian rupa dengan tujuan mencocokkan atau menemukan lawan yang sepadan dengan menggunakan tanda-tanda tertentu.

Hisyam Zaini (2008:32) menyatakan bahwa “*Index Card Match* adalah 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”. Hal senada diungkapkan oleh Melvin (2007:249) “Tipe *Index Card Match* (ICM) adalah salah satu strategi belajar aktif yang merupakan bagian dari *reviewing strategis* (strategi pengulangan)”. Tipe ini berhubung dengan cara mengingat kembali apa yang telah dipelajari dan menguji pengetahuan serta kemampuan yang telah diperoleh”.

Salah satu cara yang pasti untuk membuat pembelajaran tetap melekat dalam pikiran adalah dengan mengalokasikan waktu untuk meninjau kembali apa yang telah dipelajari. Materi yang telah dibahas oleh siswa cenderung lima kali lebih melekat didalam pikiran dari pada materi yang tidak dibahas.

Pembelajaran dengan menggunakan tipe *ICM* ini menuntut siswa untuk saling bekerjasama dan dapat meningkatkan rasa tanggung jawab siswa atas apa yang

dipelajari dengan cara yang menyenangkan. Siswa saling bekerjasama dan saling membantu dalam pasangannya untuk menyelesaikan pertanyaan yang diperoleh dan melemparkan pertanyaan kepada pasangan lain serta menjawab pertanyaan dari pasangan lain.

Malvin (2007:250) mengemukakan prosedur pembelajaran dengan menggunakan tipe *Index Card Match* (ICM) adalah:

- 1) Pada kartu indeks yang terpisah, tulis pertanyaan apapun yang diajarkan di kelas. Buatlah kartu pertanyaan dengan jumlah yang sama dengan setengah jumlah siswa.
- 2) Pada kartu yang terpisah, tulislah jawaban atas masing-masing pertanyaan tersebut.
- 3) Campurkan dua kumpulan kartu itu dan kocoklah beberapa kali agar benar-benar tercampur aduk.
- 4) Berikan satu kartu untuk satu siswa. Jelaskan bahwa ini merupakan latihan pencocokan. Sebagian siswa mendapatkan pertanyaan dan sebagian siswa lain mendapat kartu jawaban.
- 5) Perintahkan siswa untuk mencari kartu pasangan mereka. Bila sudah terbentuk pasangan, perintahkan siswa yang berpasangan itu untuk mencari tempat duduk bersama. Katakan pada mereka untuk tidak mengungkapkan kepada pasangan lain apa yang ada dikartu mereka.
- 6) Bila semua pasangan yang cocok telah duduk bersama, perintahkan tiap pasangan untuk memberikan kuis kepada siswa yang lain dengan membacakan

keras-keras pertanyaan mereka dan menantang siswa lain untuk memberikan jawabanya.

Dari pernyataan yang dikemukakan diatas peneliti dapat memodifikasikan pelaksanaan belajar tipe *ICM* yaitu pada kartu terpisah guru menulis pertanyaan dan kunci jawaban sebanyak jumlah siswa. Setelah mencampurkan dua kumpulan kartu tersebut masing-masing siswa diberi satu kartu, berarti sebagian siswa mendapat kartu pertanyaan dan sebagian siswa lainnya mendapat kartu yang berisi kunci jawaban. Setiap siswa baik yang mendapat kartu pertanyaan maupun yang mendapat kartu jawaban mencari pasangan masing-masing dengan mencocokkan pertanyaan dengan kunci jawaban.

Setelah pasangan pertanyaan dan kunci jawaban yang cocok bertemu, mereka diminta duduk bersama dan mencari proses untuk mendapatkan kunci jawaban yang telah diperoleh. Guru memberikan peringatan kepada masing-masing kelompok untuk tidak memberi tahu pasangannya isi kartu mereka. Setelah semua pasangan duduk bersama maka diminta kepada masing-masing pasangan untuk melemparkan pertanyaan kepada pasangannya, pasangan yang diberi pertanyaan menuliskan jawaban didepan, jika pasangan tersebut tidak dapat menjawab maka pertanyaan dilemparkan pada pasangannya lain, apabila pasangannya lain juga tidak mampu menjawabnya maka pasangan yang melempar pertanyaan yang akan menjawabnya.

Oleh karena itu, semua siswa harus bisa menjawab semua pertanyaan yang ada pada kartu, baik kartu pasangannya maupun kartu pasangannya lain. 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 dijadikan pekerjaan rumah dan diperiksa pada pertemuan berikutnya.

#### **4. Hasil Belajar**

Hasil belajar memiliki peran penting dalam proses pembelajaran. Penilaian terhadap hasil belajar dapat memberikan informasi kepada guru tentang kemajuan siswa dalam upaya mencapai tujuan-tujuan belajarnya melalui berbagai kegiatan belajar. Selanjutnya, dari informasi tersebut guru dapat menyusun dan membina kegiatan-kegiatan siswa lebih lanjut, baik untuk keseluruhan kelas maupun individu.

Sudjana (2001:22) menegaskan bahwa “hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya”. Hasil belajar dapat berupa keterampilan, nilai dan sikap setelah siswa tersebut mengalami proses belajar mempunyai efek yang bagus terhadap peningkatan hasil belajar. Hasil belajar itu dapat diperoleh dengan mengadakan evaluasi atau penilaian hasil belajar, dimana evaluasi itu merupakan bagian dari proses belajar.

Secara garis besar ada dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa, yaitu faktor intern dan faktor ekstern (Dimiyati, 1994: 276).

##### **1. Faktor intern**

Faktor intern adalah segala faktor yang bersumber dari dalam diri individu, yang termasuk faktor intern antara lain faktor fisiologis dan faktor psikologis.

###### **a. Faktor fisiologis**

Faktor fisiologis adalah faktor yang disebabkan oleh keadaan jasmani atau fisik individu, termasuk dalam faktor ini adalah: Kondisi panca indera, seperti penglihatan dan pendengaran.

b. Faktor psikologis

Faktor psikologis adalah pengaruh yang timbul oleh keadaan kejiwaan seseorang.

2. Faktor ekstern

Faktor ekstern adalah faktor yang berasal dari luar individu. Faktor ekstern meliputi faktor lingkungan dan faktor instrumental.

a. Faktor lingkungan

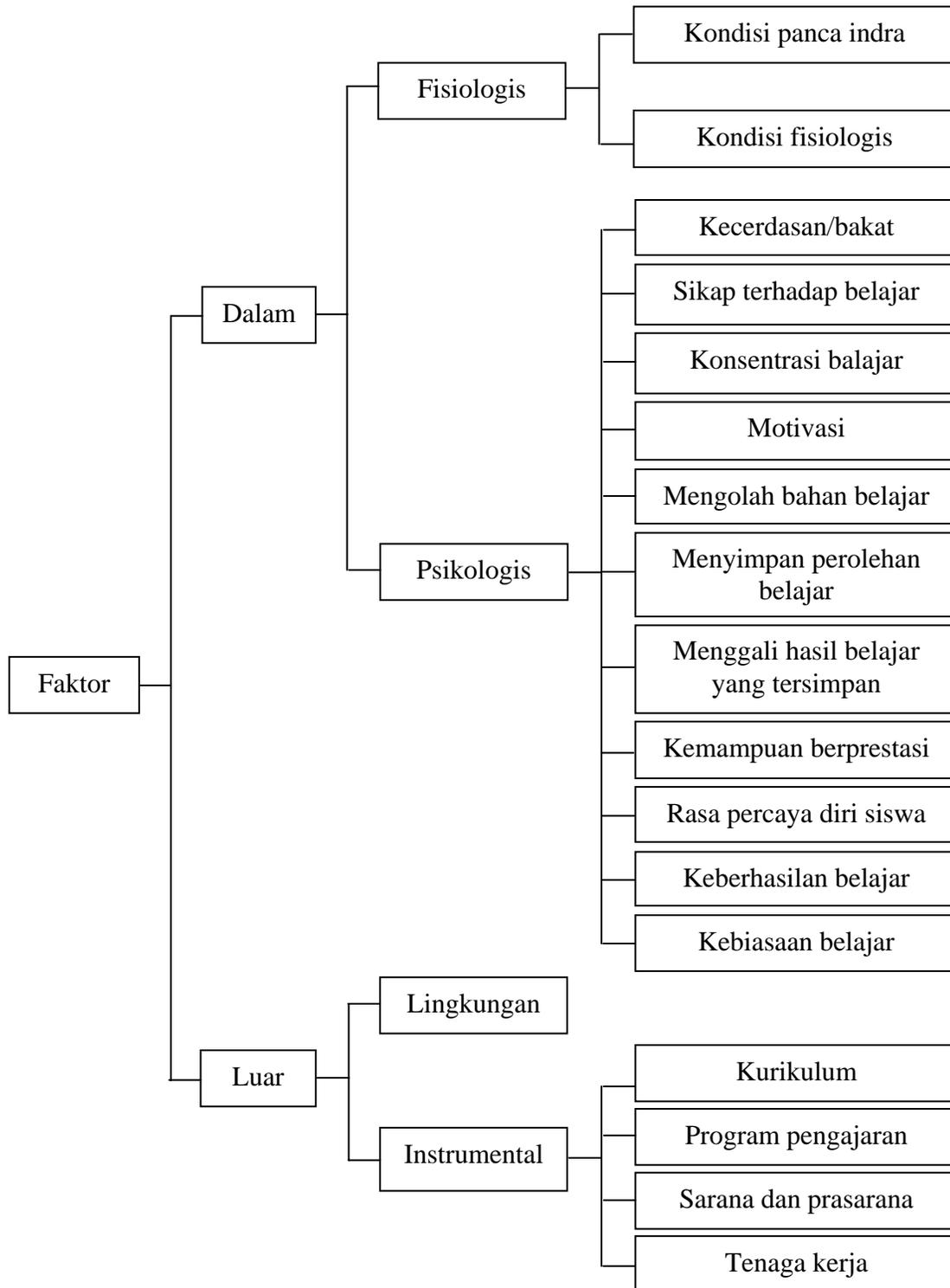
Faktor lingkungan berperan penting dalam membentuk individu siswa baik secara langsung maupun tidak langsung, pada faktor lingkungan tersebut ditemukan adanya kedudukan dan peranan tertentu. Apabila kedudukan dan peranan diakui oleh sesama siswa, maka seorang siswa dengan mudah menyesuaikan diri dan segera dapat belajar. Sebaliknya jika seseorang siswa ditolak, maka seseorang siswa tersebut akan merasa tertekan.

b. Faktor instrumental

Faktor instrumental sangat berpengaruh dalam proses belajar mengajar. Dimiyati (1994: 237) mengemukakan bahwa proses belajar mengajar akan menjadi lebih baik apabila didukung oleh instrumen atau alat yang berupa program pembelajaran, meliputi:

- a) Kurikulum, program belajar di sekolah mendasarkan diri pada suatu kurikulum yang disahkan oleh pemerintah atau yayasan pendidikan. Kurikulum sekolah berisi tujuan pendidikan, isi pendidikan, kegiatan belajar mengajar dan evaluasi.
- b) Program pengajaran, dibuat dan disiapkan sedini mungkin oleh guru dalam rangka untuk kegiatan belajar mengajar. Sehingga setelah kegiatan belajar mengajar berakhir diharapkan mendapat hasil yang memuaskan.
- c) Sarana dan prasarana, merupakan pendukung dalam proses kegiatan belajar mengajar. Karena dengan adanya sarana dan prasarana di sekolah diharapkan kegiatan belajar mengajar semakin mudah dan diharapkan mendapatkan hasil sesuai dengan keinginan.
- d) Tenaga pengajar, merupakan pendukung dalam proses kegiatan belajar mengajar. Guru adalah pengajar yang mendidik. Guru memusatkan perhatian kepada kepribadian siswa, khususnya berkenaan dengan kebangkitan belajar. Sebagai guru yang mengajar, guru bertugas mengelola kegiatan belajar siswa di sekolah.

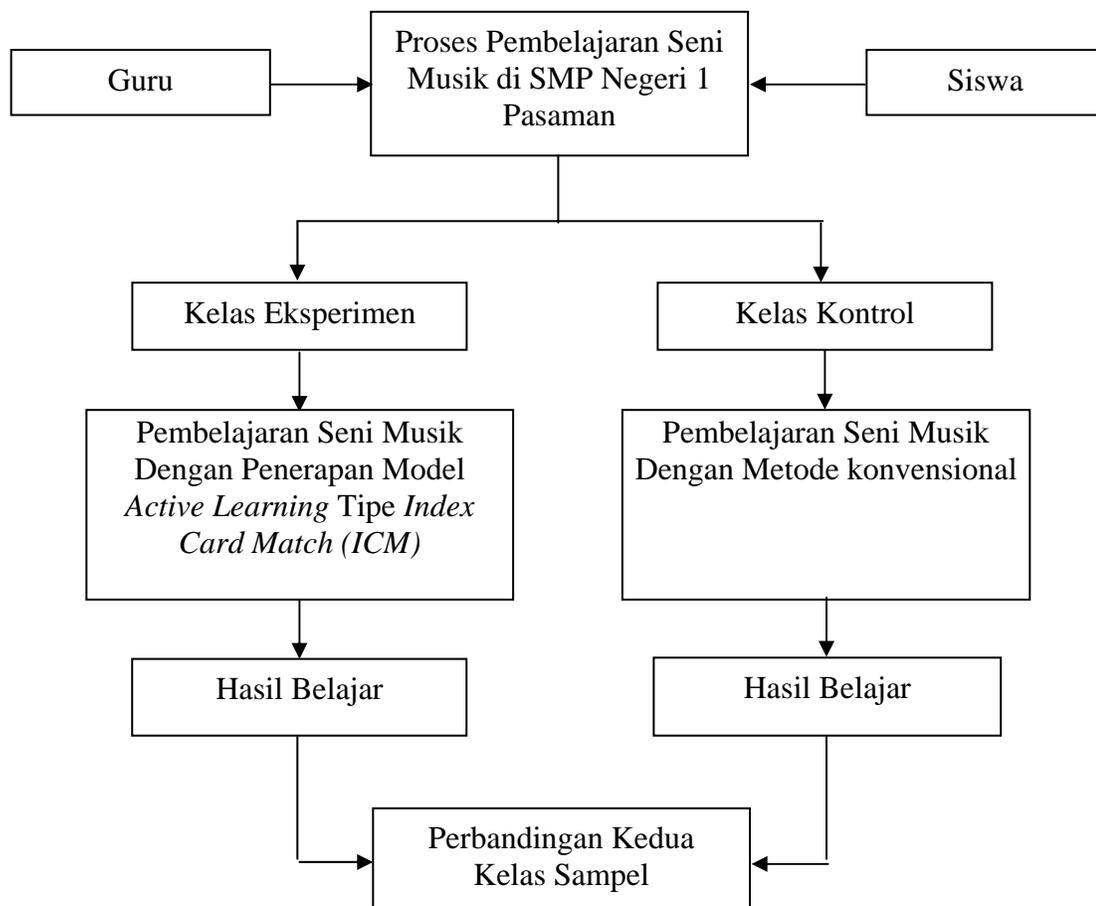
Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa berdasarkan uraian di atas menurut Dimiyati (1994: 227), dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2.  
Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar

### C. Kerangka konseptual

Proses pembelajaran terjadi ketika ada interaksi antara guru dengan siswa sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Guru berupaya membelajarkan siswa untuk memperoleh hasil yang memuaskan, salah satu caranya adalah penerapan model pembelajaran *Active Learning Tipe Index Card Match* adalah salah satu model pembelajaran yang dapat menjadikan siswa lebih aktif. Kerangka konseptualnya dapat dilihat sebagai berikut:



Gambar 3.  
Kerangka Konseptual Penelitian

#### **D. Hipotesis Tindakan**

Berdasarkan kerangka teori di atas, maka hipotesis tindakan pada penelitian ini yaitu: Jika Strategi pembelajaran *Active Learning Tipe Index Card Match* digunakan pada mata pelajaran Seni Musik akan terjadi peningkatan hasil belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Pasaman. Maka perlu dirumuskan hipotesis penelitian sebagai berikut:

$H_0$  : Tidak terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang belajar Seni Musik dengan penerapan Strategi Pembelajaran *Active Learning Tipe Index Card Match*.

Atau  $H_0$  : Uji-t // t-hitung < t-tabel

$H_1$  : Terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang belajar Seni Musik dengan penerapan Strategi Pembelajaran *Active Learning Tipe Index Card Match*.

Atau  $H_1$  : Uji-t // t-hitung > t-tabel

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil uraian yang telah dijelaskan pada bab terdahulu mengenai Penerapan Strategi *Active Learning* Tipe *Index Card Match* pada kelas VIII<sub>9</sub> di SMP Negeri 1 Pasaman, maka dapat disimpulkan:

1. Proses pembelajaran Seni Musik dengan metode eksperimen Tipe *Index Card Match* (ICM) menjadi lebih menarik dan siswa lebih cepat mengingat materi yang diberikan. Hal ini disebabkan karena dengan menerapkan metode eksperimen siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran dan materi pelajaran yang diberikan wajib diulang dengan adanya tugas yang diberikan guru.
2. Dari hasil uji hipotesis diperoleh nilai sig. sebesar 0,000 angka ini lebih kecil dari alpha 0,05 ( $0,000 < 0,05$ ), artinya terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang belajar Seni Musik dengan Strategi pembelajaran *Active Learning* Tipe *Index Card Match* dari pada yang belajar dengan metode konvensional di SMP Negeri 1 Pasaman.

#### **B. Saran**

Sehubungan dengan hasil penelitian yang diperoleh maka ada beberapa hal yang dapat penulis sarankan, yaitu:

1. Untuk meningkatkan proses pembelajaran mata pelajaran Seni Musik terkhusus siswa, guru sebagai pihak pendidik menjadikan Strategi *Active Learning Tipe Index Card Match* sebagai sumber utama dalam pelaksanaan pembelajaran, karena metode ini sangat efektif dan menjadikan siswa lebih aktif dalam belajar dan memahami materi pelajaran yang diberikan.
2. Penelitian ini dilakukan pada kelas VIII<sub>9</sub> (kelas eksperimen) di SMP Negeri 1 Pasaman dengan materi pokok Mengapresiasi Karya Seni Musik, maka sangat diharapkan untuk penelitian lebih lanjut dapat diberikan pada materi lain atau pun sekolah lain karena Strategi *Active Learning Tipe Index Card Match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Penerapan metode pembelajaran *ICM* diharapkan dapat digunakan sebagai masukan bagi peneliti lain untuk melakukan penelitian yang serupa atau bahan perbandingan dengan metode pembelajaran lain untuk diketahui hasil yang efektif dalam suatu metode pembelajaran dan meningkatkan aktifitas siswa dalam proses pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arends Richar I. 2008. *Learning To Teach : Belajar Untuk Mengajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Depdiknas. 2005. *Bahan Persentasi: Model-model Pembelajaran Yang Efektif*. Jakarta: Depdiknas.
- Dimiyati & Mudjiono. 1994. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Elsya Dwi Putri. 2005. *Meningkatkan Kreativitas Siswa Dengan Strategi Belajar Aktif Tipe Turnamen Dalam Pembelajaran Tari di SMP Negeri 31 Padang*. Skripsi. UNP.
- Hamalik, O. 2001. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta : PT Bumi Aksara
- Hisyam Zaini, dkk. 2008. *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.
- [Http://Www.Gudangmateri.Com/2010/02/Seni-Musik.Html](http://Www.Gudangmateri.Com/2010/02/Seni-Musik.Html)
- Intan Azizah. 2007. *Evektifitas Strategi Cart Sort dan Index Card Match Dalam Pembelajaran Matematika Siswa Kelas XI IPA SMA N 1 Pasaman Tahun Ajaran 2006/2007*. Skripsi. UNP.
- Ita Isdiyanti. 2006. *Pelaksanaan Metode Active Learning Dalam Pembelajaran Biologi Siswa Kelas X SMA N 2 Pariaman*. Skripsi. UNP.
- Napsiruddin, dkk. 2002. *Pembelajaran Pendidikan Seni*. Jakarta: Yudistira
- Oemar Hamalik. 1994. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Bandung: Bumi Aksara.
- Sadirman A.M. 2001. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Slameto. 2003. *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta : PT Rineka Cipta