

**PENGARUH METODE KOOPERATIF INDEX CARD MATCH DALAM  
PEMBELAJARAN SEJARAH TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS X-IIS  
DI SMA NEGERI 16 SURABAYA**

**ISABELA INE SAGITA**

Jurusan Pendidikan Sejarah  
Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum  
Universitas Negeri Surabaya  
E-mail : [bayubela97@gmail.com](mailto:bayubela97@gmail.com)

**Sri Mastuti Purwaningsih**

Jurusan Pendidikan Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum  
Universitas Negeri Surabaya

**ABSTRAK**

Pendidikan merupakan aspek yang sangat penting bagi suatu negara. Karena pendidikan dapat menentukan moral suatu bangsa, perubahan dalam suatu perkembangan suatu negara. Tingkat kualitas suatu negara berasal dari Sumber Daya Manusia (SDM) yang telah ditentukan oleh baik tidaknya suatu pendidikan yang ada di suatu negara tersebut. Pendidikan yang baik adalah yang mampu meningkatkan mutu Sumber Daya Manusia. Pada era globalisasi ini perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sangat tinggi, sehingga membuat adanya suatu perubahan dalam hal segala bidang. Salah satunya adalah pendidikan yang merupakan suatu kebutuhan yang sangat penting bagi bangsa untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Sudah banyak persaingan pendidikan didunia untuk mendorong agar terjadinya suatu perubahan dalam sistem pendidikan nasional melalui kurikulum yang diterapkan.

Model pembelajaran kooperatif yang diterapkan dalam proses pembelajaran pada penelitian ini adalah tipe *Index Card Match*. *Index Card Match* merupakan model pembelajaran yang memiliki tujuan untuk melatih peserta didik agar lebih cermat dan lebih kuat dalam pemahamannya terhadap suatu materi pokok. Tidak hanya untuk mengembangkan dalam pemahaman pengetahuan saja, model pembelajaran *Index Card Match* dapat mempengaruhi sikap siswa dan keterampilannya.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui ranah sikap, pengetahuan, dan keterampilan sejauh mana metode *Index Card Match* dapat digunakan untuk mata pelajaran sejarah sehingga mata pelajaran sejarah tidak membosankan dan menyenangkan bagi siswa. Tujuan penelitian ini adalah Untuk mengetahui bagaimana penerapan metode *Index Card Match* dalam pembelajaran sejarah. Untuk mengetahui hasil belajar setelah diterapkan metode *Index Card Match* dan pengaruh metode *Index Card Match* terhadap hasil belajar siswa kelas X IIS di SMAN 16 Surabaya.

Metode penelitian ini adalah penelitian Kuantitatif dengan metode penelitian Eksperimen. Metode penelitian eksperimen sebagai metode untuk mengetahui pengaruh metode kooperatif *Index Card Match* terhadap hasil belajar siswa. Jenis penelitian eksperimen yang digunakan *field research* (penelitian lapangan) yang memiliki tujuan untuk memecahkan masalah dalam pembelajaran sejarah.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dengan menggunakan *Pretest* dan *Posttest* ,Angket dan dokumentasi. Dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan tidak signifikan antara metode Kooperatif *Index Card Match* dengan Hasil Belajar , dimana  $t_{hitung}$  sebesar -1,276, sedangkan  $t_{tabel}$  dengan taraf signifikansi 5% sebesar 1,589, jadi  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$  ( $-1,276 < 1,589$  ). Terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara prestasi belajar dengan kesadaran sejarah, dimana  $t_{hitung}$  sebesar 2,989, sedangkan  $t_{tabel}$  dengan pada taraf signifikansi 5% sebesar 0,176, jadi  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$  ( $2,989 > 0,176$ ).

Berdasarkan dari uji *t-test independent* dengan menggunakan angket menunjukkan bahwa metode kooperatif *Index Card Match* memiliki pengaruh dalam pembelajaran sejarah hal ini dibuktikan dengan metode ini mampu mengembangkan keterampilan siswa, mampu membantu pemerataan partisipasi pada kelas dengan hasil prosentase 80% sampai dengan 88,8%. Sedangkan dalam hasil belajar ditunjukkan dalam aspek pengetahuan, aspek sikap dan aspek keterampilan dalam pembelajaran dimana hasil belajar dikelas Eksperimen yang menggunakan metode *Index Card Match* membawa perubahan kognitif bagi siswa yang dibuktikan dengan hasil nilai rata – rata *posttest* dan *pretest*.

Hal ini dibuktikan dengan nilai rata – rata *Pretest* ,*Posttest* dan Angket bahwa sebelum diterapkan metode *Index Card Match* tidak signifikan dari nilai *Pretest* kecil menjadi tinggi walaupun kenaikannya tidak terlalu besar. Kemudian dalam hasil *Posttest* juga menunjukkan bahwa setelah diterapkan metode *Index Card Match* siswa dapat berfikir kritis misalnya ketika memecahkan suatu masalah dalam pembelajaran sejarah siswa dapat mencari sumber atau fakta sejarah dengan mencari di buku ataupun media yang lain. Sehingga membuat siswa untuk lebih berfikir kritis untuk menganalisis jawaban yang akan dipecahkan. Kemudian berdasarkan hasil Angket menunjukkan bahwa dalam metode Kooperatif *Index Card Match* dapat digunakan untuk mengembangkan keterampilan siswa, misalnya ketika menyajikan hasil pembelajaran berupa bahan presentasi dan proyek. Kemudian *Index Card Match* juga dapat melatih siswa untuk berpendapat, memberikan saran, keterbukaan dalam berdiskusi dan melatih siswa untuk memiliki rasa tanggung jawab.

**Kata kunci :** Metode *Index Card Match*, Hasil Belajar, Sejarah

### ABSTRACT

*Education is a very important aspect for a country. Because education can determine the moral of a nation, a change in a country's development. The quality level of a country comes from Human Resources (HR) that has been determined by whether or not an education in a country. Good education is able to improve the quality of Human Resources. In this era of globalization the development of science and technology is very high, thus making a change in terms of all fields. One of them is education which is a very important need for the nation to improve the quality of human resources. There has been much competition in the world's education to encourage a change in the national education system through the applied curriculum.*

*Cooperative learning model applied in the learning process in this research is Index Card Match type. Index Card Match is a learning model that has a purpose to train learners to be more accurate and stronger in their understanding of a subject matter. Not only to develop in understanding knowledge alone, the Index Card Match learning model can influence students' attitudes and skills.*

*The purpose of this research is to know the aspects of attitude, knowledge, and skill to what extent Index Card Match method can be used for history subjects so that the subject of history is not boring and fun for the students. The purpose of this study is to find out how the application of Index Card Match method in learning history. To know the learning result after applied method of Index Card Match and the influence of Index Card Match method toward student learning result of X IIS class at SMAN 16 Surabaya.*

*Data collection techniques used by using Pretest and Posttest, Questionnaire and documentation. The result of this research indicates that there is a positive and insignificant influence between the method of Cooperative Index Card Match with the Learning Outcomes, where  $t_{count}$  is  $-1.276$ , while the  $t_{table}$  with the significance level of 5% is  $1,589$ , so  $t_{count}$  is bigger than  $t_{table}$  ( $-1,276 < 1,589$  ). There is a positive and significant influence between learning achievement and historical awareness, where  $t$  count is  $2,989$ , while  $t_{table}$  with 5% significance level is  $0,176$ , so  $t_{count}$  is bigger than  $t_{table}$  ( $2,989 > 1,589$ ).*

*Based on the independent t-test using questionnaire indicated that the cooperative method of Index Card Match has an influence in learning history this is evidenced by this method is able to develop the students' skills, able to help equalization of participation in the class with the percentage of 80% to 88.8% . While in the learning outcomes shown in the aspects of knowledge, aspects of attitude and skills aspects in learning in which the results of study in class Experiments using the method of Index Card Match brings cognitive changes for students as evidenced by the results of posttest and pretest averages.*

*This is evidenced by the average value of Pretest, Posttest and Questionnaire that prior to the applied Index Card Match method is insignificant from the small Pretest value to high although the increase is not too large. Then in Posttest result also shows that after applied Index Card Match method students can think critically for example when solving a problem in learning history student can find source or fact of history by looking in book or other media. So it makes students to be more critical thinking to analyze the answers to be solved. Then based on the results of Questionnaire shows that in the method of Cooperative Index Card Match can be used to develop the students' skills, for example when presenting the results of learning in the form of presentation materials and projects. Then Index Card Match can also train students to argue, advise, openness in discussion and train students to have a sense of responsibility.*

**Keywords:** *Index Card Match Method, Learning Results, History*

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan aspek yang sangat penting bagi suatu negara. Karena pendidikan dapat menentukan moral suatu bangsa, perubahan dalam suatu perkembangan suatu negara. Tingkat kualitas suatu negara berasal dari Sumber Daya Manusia (SDM) yang telah ditentukan oleh baik tidaknya suatu pendidikan yang ada di suatu negara tersebut. Pendidikan yang baik adalah yang mampu meningkatkan mutu Sumber Daya Manusia.

Masalah pendidikan saat ini masih terjadi di Indonesia. Permasalahan<sup>1</sup> dalam pendidikan ini dapat dirasakan oleh bangsa Indonesia terletak pada rendahnya mutu pendidikan disetiap jenjang dalam pendidikan. Terdapat bukti rendahnya suatu pendidikan di Indonesia yang Berdasarkan Indeks Pembangunan Manusia (IPM) atau *Human Development Indeks* (HDI) yang dirilis pada tanggal 5 Oktober 2009 Indonesia berada pada kategori Pembangunan Manusia Menengah dengan Indeks IPM 0,734<sup>2</sup>. Terlihat jelas bagaimana kondisi pendidikan bangsa kita dewasa ini. Pada kenyataan ini pendidikan belum sepenuhnya memberikan pencerahan kepada Masyarakat melalui nilai dan manfaat pendidikan itu sendiri (Nuryata, 2010: 45)

Pelajaran sejarah sering sekali menjadi pelajaran yang dianggap membosankan karena materi sejarah yang sangat luas dan terdiri dari rangkaian angka tahun dan urutan-urutan peristiwa yang harus benar-benar diingat. Kenyataan pada saat ini yang membuat sejarah dianggap sebagai mata pelajaran yang cenderung hafalan, sehingga siswa mengalami tingkat kebosanan dan kejenuhan yang sangat tinggi. Perasaan bosan dan jenuh muncul saat guru menyampaikan dalam proses pembelajaran dan penyampaian materi yang menggunakan metode ceramah (*Pendekatan ekspositoris*) dan media yang tidak menarik. Metode ceramah (*Pendekatan ekspositoris*) merupakan suatu metode pembelajaran yang ekspositoris yang dominasi dikuasai oleh Guru sehingga siswa tidak berperan aktif dalam proses pembelajaran tersebut sehingga proses kegiatan pembelajaran dikelas kelasnya pasif. Padahal dalam kegiatan proses belajar mengajar terlibatnya peserta didik harus terjadi secara penuh. Artinya peserta didik harus

terlibat langsung dalam Keterampilan, Pengetahuan, Informasi, Konsep, Sikap dan Pemecahan Masalah<sup>3</sup>.

Pembelajaran *Ekspositoris* atau metode ceramah yang digunakan dalam proses pembelajaran sejarah yang menyebabkan siswa menjadi kurang aktif dan mengalami kebosanan, karena siswa hanya menjadi pendengar. Dalam mata pelajaran sejarah menanamkan pengetahuan dan nilai-nilai mengenai proses perubahan yang kronologis dan perkembangan masyarakat Indonesia dan dunia masa lampau hingga kini. Pengajaran sejarah disekolah bertujuan agar siswa memperoleh kemampuan berfikir histories dan pemahaman sejarah<sup>4</sup>.

Siswa akan lebih paham dalam materi dengan mudah jika dapat menemukan sendiri konsep pembelajaran yang sebenarnya dan juga tergantung dengan model pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran. Salah satu pembelajaran yang menggunakan pendekatan konstruktivistik adalah pembelajaran kooperatif yang dalam proses pembelajaran siswa terlibat langsung dan bekerja untuk berkolaborasi dalam mencapai tujuan bersama.

Terkait perubahan kurikulum dalam pendidikan yang menggunakan acuan kurikulum 2013, terdapat beberapa perubahan sistem pada tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA) atau Madrasah Aliyah (MA). Salah satunya adalah penyaluran dan penempatan siswa pada program peminatan. Program peminatan tersebut diselenggarakan ketika siswa memasuki kelas X semester 1, bukan lagi dikelas XI semester 1. Program peminatan dikelompokkan menjadi beberapa program, diantaranya program peminatan Sejarah atau Ilmu-ilmu Sosial (C2).

Menurut Permendikbud Nomor 69 tahun 2013 Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum SMA/MA, diatur bahwa pemilihan kelompok peminatan didasarkan pada nilai rapor SMP/MTS, nilai Ujian Nasional (UN) SMP/MTS, rekomendasi guru bimbingan dan Konseling di SMP, hasil tes penempatan ketika mendaftar di SMA dan hasil tes bakat minat oleh Psikolog<sup>5</sup>. Jika prosedur pemilihan peminatan dilakukan secara konsisten sesuai dengan

<sup>1</sup> Kholid Musyaddad, *Problem pendidikan di Indonesia : Edu-Bio*, Vol.4 tahun 2013

<sup>2</sup> Davies, A. And G. Quinlivan. 2006. A Panel Data Analysis Of the Impact Of Trade On Human Development, *Journal of Socioeconomics*

<sup>3</sup> Agus Suprijono.2014. *Cooperative Learning : Teori dan Aplikasi Paikem*. Yogyakarta : Pustaka Belajar. Hlm 8

<sup>4</sup> Ibid. Hlm 71

<sup>5</sup> Ngalim Purwanto, 2010, *Psikologi Pendidikan*, Bandung: Remaja rosdakarya, Hlm 73, Cet ke 24

aturan, maka pemilihan jurusan di jenjang SMA pasti dapat diminimalis.

Model pembelajaran kooperatif mendasari penelitian dalam penerapan metode *Index Card Match* di kelas X- IIS ini. Hal tersebut dikarenakan bahwa metode *Index Card Match* merupakan bagian dari model pembelajaran kooperatif. Pendekatan dalam model pembelajaran kooperatif tercermin dari pelaksanaan metode *Index Card Match*. Rincian pendekatan pembelajaran kooperatif ini pada pemahaman dalam pengetahuan atau aspek kognitif dalam memahami materi. Siswa dituntut untuk bekerjasama dengan pasangannya. Pasangan diperoleh dengan cara acak atau memilih kartu dan mencocokkan kartu sesuai dengan nomor kartu yang sama. Setiap siswa bertanggung jawab untuk mencari langkah- langkah penyelesaian dari pertanyaan yang terdapat dalam kartu yang mereka dapatkan dan mencocokkan jawaban terakhir dengan kartu jawaban, sehingga tidak terdapat lagi siswa yang tidak dikucilkan oleh pasangannya<sup>6</sup>.

## METODE

Penelitian ini merupakan penelitian Kuantitatif dengan metode penelitian eksperimen. Metode penelitian eksperimen sebagai metode untuk mengetahui pengaruh metode kooperatif *index card match* terhadap hasil belajar siswa. Jenis penelitian eksperimen yang digunakan *field research* (penelitian lapangan) yang memiliki tujuan untuk memecahkan masalah dalam pembelajaran sejarah.

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Pretest-Posttest*, dalam design ini terdapat dua kelas yang masing- masing sudah dipilih oleh peneliti. kelas yang pertama diberi perlakuan dan kelas yang kedua tidak diberi perlakuan. Kelas yang diberi perlakuan disebut kelas eksperimen sedangkan kelas yang tidak diberi perlakuan disebut kelas kontrol. Dalam proses pembelajaran, kelas eksperimen diberi perlakuan dengan menggunakan metode *index card match*, sedangkan kelas kontrol diberi perlakuan dengan metode *Group Investigation*.

Sugiyono mendefinisikan populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Pada penelitian ini

populasi<sup>7</sup> yang dipakai adalah siswa SMA Kelas X IIS di SMAN 16 Surabaya. Jumlahnya mencapai 62 siswa. Terdiri atas 35 siswa X IIS 1 sebagai kelas eksperimen dan 27 siswa kelas X IIS 2 sebagai kelas kontrol.

Untuk mendapatkan data dari variabel dalam penelitian ini yaitu *Index Card Match*, hasil belajar dengan menggunakan tes hasil belajar (*Pretest* dan *posttest*), Observasi dan Angket.

Instrumen untuk mengumpulkan data variabel metode *Index Card Match* dalam penelitian ini adalah metode angket. Begitu juga dengan instrumen untuk mengumpulkan data variabel hasil belajar menggunakan *pretest* dan *posttest*. Lembar pengamatan keterlaksanaan pembelajaran kooperatif dengan menggunakan metode *Index Card Match*. Lembar aktivitas siswa dan lembar penilaian.

Sesuai dengan apa yang dicapai dalam penelitian ini, maka data yang telah terkumpul dari responden dianalisis dengan analisis statistik versi 16. Teknik analisis statistik dimulai dari statistik deskriptif untuk mengetahui berapa besar rata – rata skor, median serta distribusi frekuensi dari data yang terkumpul. Kegunaan statistik deskriptif ini adalah untuk menggambarkan suatu keadaan dengan apa adanya secara obyektif tanpa dipengaruhi dari dalam diri peneliti atau secara subyektif.

Kemudian analisis yang digunakan untuk menguji hipotesis adalah teknik analisis *uji t- test*. *T- test* adalah *independent t- test*<sup>8</sup> data yang dianalisis dari data hasil belajar pada kelas Eksperimen dan kelas Kontrol. Data hasil belajar yang digunakan adalah *Posttest*. Namun sebelum dilakukan analisis tersebut, terlebih dahulu dilakukan uji persyaratan yaitu uji normalitas data, uji Homogenitas, validitas soal dan uji Reabilitas.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini adalah data hasil *Pretest* dan *Posttest* dari kelas Eksperimen dan kelas Kontrol. Kedua kelas tersebut masing – masing diberikan *Pretest* dan *Posttest*. Skor *Pretest* yang diperoleh pada kelas Eksperimen sebelum diberikan perlakuan metode *Index Card Match* yaitu skor maksimum 80 dan skor minimum 76 dengan rata – rata mencapai 76,6. Sedangkan skor *Pretest* yang diperoleh dari kelas Kontrol yaitu skor maksimum 84 dan skor

<sup>6</sup> Zaini, H. Munthe, 2004, *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta :CTSD, Hlm 22

<sup>7</sup> Sukardi, 2008, *Metodologi Penelitian Pendidikan : Kompetensi dan Praktiknya*, Jakarta: Bumi Aksara, hlm 60

<sup>8</sup> Sugiyono, *op.cit*, Hlm, 213

minimum 76 dengan rata – rata 77,0. Setelah diberikan perlakuan dengan metode *Index Card Match* dikelas Eksperimen, diperoleh nilai *Posttest* yaitu dengan skor maksimum 84 dan skor minimum 76 dengan rata – rata 78,7. Sedangkan *Posttest* dikelas Kontrol skor maksimumnya 84 dan skor minimum 76 dengan nilai rata – rata 77,6.

Aspek sikap terdiri dari sikap spiritual dan sikap sosial. Dalam aspek sosial dan spiritual ini dinilai berdasarkan pada sikap siswa selama kegiatan pembelajaran. Sehingga perolehan nilai pada aspek sikap siswa dapat diambil pada setiap pertemuan, sehingga sikap siswa dapat dinilai pada saat pembelajaran dari pertemuan pertama sampai pertemuan ketiga. Dalam penilaian sikap siswa tidak diamati per pasangan/ sebangku atau berkelompok, tetapi diamati secara individu. Aspek keterampilan terdiri dari penilaian keterampilan pada presentasi dan penilaian keterampilan projek.

**PEMBAHASAN**

Berdasarkan hipotesis ini tentang variabel – variabel yang penelitian di uji hipotesisnya, ada tiga hipotesis yaitu : penerapan metode *Index Card Match* (X), Hasil Belajar siswa dalam Pembelajaran (Y), Pengaruh metode *Index Card Match* (X) terhadap Hasil Belajar siswa dalam Pembelajaran Sejarah (Y).

Berdasarkan hasil perhitungan hipotesis yang telah dilakukan sebelumnya menunjukkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, artinya bahwa pembelajaran dengan menggunakan metode *Index Card Match* memberikan pengaruh yang cukup signifikan terhadap hasil belajar siswa dalam aspek kognitif pada pembelajaran Sejarah. Hal ini terlihat dari aspek kognitif *pretest* dan *posttest* yang menunjukkan hasil belajar *posttest* lebih baik dibandingkan dengan *pretest*. Sehingga ada pengaruh positif terhadap hasil belajar pada kelas Eksperimen dan kelas Kontrol.

Absen	Pretest (EKS)	Posttest (EKS)	Absen	Pretest Kontrol	Post est Kontrol
1	76	80	1	80	84
2	76	76	2	76	76
3	76	80	3	80	80
4	80	80	4	76	76
5	76	80	5	84	84
6	76	84	6	76	76
7	80	84	7	76	76
8	76	84	8	76	76

9	80	76	9	76	76
10	76	80	10	76	80
11	76	76	11	76	76
12	76	76	12	76	76
13	76	80	13	80	84
14	76	76	14	76	76
15	76	76	15	76	76
16	80	80	16	80	84
17	76	80	17	76	76
18	76	80	18	76	76
19	76	76	19	76	76
20	76	76	20	76	76
21	76	76	21	80	80
22	76	80	22	76	76
23	76	76	23	76	76
24	76	76	24	76	76
25	76	80	25	76	76
26	76	80	26	76	76
27	76	80	27	76	76
28	76	76	<b>Rata</b>	<b>77,0</b>	<b>77,6</b>
29	76	76			
30	80	80			
31	76	80			
32	76	80			
33	76	80			
34	80	76			
35	76	80			
<b>Rata-rata</b>	<b>76,6</b>	<b>78,7</b>			

Hasil belajar dikelas Eksperimen lebih baik dari pada dikelas Kontrol dalam pembelajaran Sejarah dengan penggunaan metode *Index Card Match* berpengaruh positif terhadap hasil belajar kognitif siswa. Dalam perbedaan dikelas Eksperimen dan kelas Kontrol dapat dilihat pada aspek pengetahuan, aspek sikap dan aspek keterampilan.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran metode *Index Card Match* memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa dikelas X IIS 1 SMA Negeri 16 Surabaya. Dalam analisis data yang menandakan bahwa metode *Index Card Match* memiliki manfaat atau kelebihan bagi guru dan siswa.

Kepengaruhn metode *Index Card Match* terhadap hasil belajar siswa dapat dilihat pada aspek Sikap, Pengetahuan dan Keterampilan. Dalam Aspek Pengetahuan nilai yang didapatkan pada kelas Eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas Kontrol walaupun kenaikan tidak terlalu tinggi. Kemudian pada Aspek Keterampilan dapat dilihat pada saat siswa mencari sumber di buku dan menganalisis dengan kritis untuk menemukan fakta

sejarah. Sedangkan pada Aspek Sikap lebih dominan kepada sikap sosial dan spiritual.

## PENUTUP

### Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa pengaruh metode *Index Card Match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas X IIS di SMA Negeri 16 Surabaya. Peningkatan hasil belajar siswa dapat dilihat berdasarkan dengan aspek Pengetahuan, Aspek Sikap dan Aspek Keterampilan. Dimana aspek pengetahuan dilaksanakan dengan menggunakan *Pretest* dan *Posttest* yang menunjukkan nilai rata – rata pada kelas Eksperimen memiliki nilai lebih tinggi dibandingkan dengan kelas Kontrol. Dalam Aspek Sikap dengan diterapkan metode *Index Card Match* dapat mempengaruhi sikap siswa, hal ini di dukung berdasarkan teori Vygotsky ada pergeseran konseptual dari individual ke kooperatif. Dalam Aspek keterampilan dapat terlihat dari presentasi dan proyeknya.

Pengujian hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara *Pretest* kelas Eksperimen dan *Pretest* kelas Kontrol. Karena kedua data berdistribusi normal dan Homogen, maka uji statistik yang digunakan adalah uji *t-test* pada taraf signifikansi 0,05. Sampel dinyatakan tidak terdapat perbedaan yang signifikan apabila  $t_{hitung} -1,276 < t_{tabel} 1,589$ . Sedangkan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara *Posttest* dikelas Eksperimen dan Kontrol. Karena kedua data tersebut berdistribusi normal dan homogen, maka uji statistik yang digunakan adalah uji *t-test* pada taraf signifikansi 0,05. Sampel dinyatakan terdapat perbedaan yang signifikan apabila  $t_{hitung} 2,989 > t_{tabel} 1,589$ .

Untuk mengetahui pengaruh metode kooperatif *Index Card Match* dalam pembelajaran Sejarah terhadap hasil belajar siswa kelas X- IIS di SMA N 16 Surabaya. Metode yang digunakan adalah *field Research* (Penelitian lapangan). Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas X- IIS 1 dan X IIS 2 yang berjumlah 62 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan dengan menggunakan *Pretest* dan *Posttest* ,Angket dan dokumentasi. Dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan tidak signifikan antara metode Kooperatif *Index Card Match* dengan Hasil Belajar , dimana  $t_{hitung}$  sebesar -

1,276, sedangkan  $t_{tabel}$  dengan taraf signifikansi 5% sebesar 1,589, jadi  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$  ( $-1,276 < 1,589$  ). Terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara prestasi belajar dengan kesadaran sejarah, dimana  $t_{hitung}$  sebesar 2,989, sedangkan  $t_{tabel}$  dengan pada taraf signifikansi 5% sebesar 0,176, jadi  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$  ( $2,989 > 1,589$ ).

Penelitian penggunaan metode pembelajaran *Index Card Match* terhadap hasil belajar siswa di Kelas X IIS SMA Negeri 16 Surabaya yang menunjukkan hasil dimana ada perbedaan hasil belajar dikelas Eksperimen yang menggunakan metode pembelajaran *Index Card Match* , sedangkan dikelas Kontrol menggunakan metode *Group Investigation*. Dalam perbedaan ini dapat dilihat pada hasil uji *t-test* pada aspek pengetahuan (0,117), aspek Sikap (0,50), aspek Keterampilan (0,26). Berdasarkan dengan hasil uji tersebut maka ada pengaruh metode *Index Card Match* terhadap hasil belajar siswa. Dalam hasil uji sikap (0,50) menunjukkan bahwa metode *Index Card Match* berpengaruh terhadap pembentukan sikap dibandingkan dengan aspek keterampilan.

Hasil uji *t-test independent* pada aspek pengetahuan dengan derajat kebebasan 60 memiliki nilai probabilitas sebesar 0,117 . Nilai probabilitas ditunjukkan dari kolom sig ( 2 -tailed ) . Nilai probabilitas  $0,117 > 0,05$  , maka dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat suatu perbedaan yang signifikan pada nilai *posttest* dalam subjek aspek pengetahuan pada kelompok Eksperimen dan kelompok Kontrol. Perbedaan rata – rata nilai *posttest* dalam aspek pengetahuan kelompok Eksperimen dan kelompok Kontrol tersebut sebesar 0,701 dengan perbedaan antara 0,288 sampai 2,551.

Dalam perubahan sikap dibuktikan dengan hasil uji *t-test* . Metode *Index Card Match* sebagai pengembang pembelajaran Kooperatif, maka peneliti menerapkan metode tersebut dengan tujuan untuk memberikan pembelajaran yang baru terhadap mata pelajaran sejarah. Hasil sample *independent uji t-test* dalam aspek sikap dikelas Eksperimen dan kelas Kontrol dengan nilai sebesar 0,50 yang menunjukkan bahwa hasil uji *t-test* sangat signifikan dan berpengaruh terhadap pembentukan sikap siswa dikelas Eksperimen pada saat pembelajaran secara langsung.

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dari metode *Index Card Match* memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Kepengaruh tersebut berupa adanya perubahan dalam hasil belajar siswa. Perubahan dalam aspek pengetahuan memiliki

dampak yang baik karena siswa memiliki pengetahuan yang luas terhadap materi yang disampaikan oleh guru. Dalam proses pembelajaran dengan menggunakan metode *Index Card Match* memberikan kesempatan dan peluang kepada siswa untuk tanggung jawab, bekerjasama, dan lebih aktif lagi. Pada aspek sikap terjadi perubahan sikap yang semulanya aktifnya dalam pembelajaran saja, setelah diterapkannya lebih aktif dalam berdiskusi dan pembelajaran. Metode *Index Card Match* dapat membentuk sikap dari yang semula tidak menghargai menjadi mendengarkan pendapat teman, terbuka dalam pendapat teman yang lain dan merespon pendapat teman. Metode *Index Card Match* pada aspek keterampilan dapat membentuk siswa terlatih dalam berkomunikasi sehingga siswa memiliki keterampilan berbicara sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia.

#### SARAN

1. Bagi Sekolah, Metode *Index Card Match* dapat dijadikan masukan sebagai metode untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Metode ini dapat dijadikan inspirasi untuk memberikan pandangan kepada guru mata pelajaran yang lain bahwa metode ini dapat meningkatkan kemampuan Kognitif, Sikap dan Keterampilan.
2. Bagi Tenaga Pengajar, Pembelajaran seharusnya diberikan pada siswa adalah pembelajaran yang melibatkan siswa aktif dan berperan secara langsung. Guru yang mendominasi seharusnya harus dikurangi sehingga memberikan peluang peran kepada siswa dikelas semakin meningkat. Siswa yang dituntut untuk mendapatkan pengetahuan sendiri baik secara seorangan maupun berkelompok. Metode *Index Card Match* sesuai dengan pembelajaran tersebut, metode ini merupakan pembelajaran metode Kooperatif yang mana siswa dituntut untuk mendapatkan pengetahuannya sendiri melalui berdiskusi. Dalam kegiatan aktif lainnya adalah siswa memiliki kemampuan untuk bertanya dan memberikan pendapat kepada kelompok yang lain.
3. Bagi Siswa, Penggunaan metode *Index Card Match* diharapkan membuat siswa terbiasa untuk lebih aktif dikelas, baik aktif secara individu maupun berkelompok. Dalam kegiatan aktif dengan menggunakan metode *Index Card Match* diharapkan siswa dapat membiasakan untuk berani berpendapat, mengemukakan pendapat dan menggunakan bahasa yang sesuai dengan Kaidah Bahasa Indonesia baik ketika berkomunikasi dengan teman maupun dengan guru. Menumbuhkan rasa tanggung jawab, kerja sama dan saling menghargai pendapat orang lain.
4. Peneliti selanjutnya, Metode *Index Card Match* yang diterapkan peneliti menjadi bahan referensi bagi peneliti selanjutnya. Harapan terbesar bagi peneliti kepada peneliti selanjutnya adalah adanya pengembangan dari metode *Index Card Match*. Dalam pengembangan yang dimaksudkan adanya suatu variasi yang lebih menarik dan lebih baik. Agar siswa dapat tertarik dan memperhatikan apa yang kita sampaikan.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Agus Suprijono.2014. *Cooperative Learning : Teori dan Aplikasi Paikem*. Yogyakarta : Pustaka Belajar
- Ahmad Yani, 2014, *Mindset Kurikulum 2013*, Bandung : Alfabeta
- Ahmad, Mudzakir. 2001. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta : PT Pustaka Setia.
- Bambang Prasetyo dan Lina Miftahul Jannah, 2005, *Metode Penelitian Kuantitatif*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Hanafiah & Cucu Suhana. 2009. *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung : PT. Refika Aditama
- Isjoni,2007, *Pembelajaran Sejarah Pada Satuan Pendidikan*. Bandung : Alfabeta
- Khodijah, Nyayu. 2014. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Kholid Musyaddad, *Problem pendidikan di Indonesia : Edu-Bio*, Vol.4 tahun 2013
- Kuswana, Wowo Sunaryo. 2012. *Taksonomi Kognitif: Perkembangan Ragam Berpikir*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Loeloek Endah Poerwati, 2013, *Panduan Memahami Kurikulum 2013*, Jakarta: PT Prestasi Pustakarya

- Lorin W. Anderson. Dkk. 2015. *Kerangka Landasan Untuk Pembelajaran, Pengajaran dan Asesmen: Revisi Taksonomi Pendidikan Bloom*. Yogyakarta : Pustaka Belajar.
- Marno & Idris. 2008. *Strategi dan Metode Pembelajaran*. ( Jogjakarta: Ar-Ruzz media)
- Moleong, L.J, 2004, *Metode Penelitian Kuantitatif*, Bandung : Remaja Rosdakarya
- Nur, Muhammad. 2008. *Pengajaran Berpusat Kepada Siswa dan Pendekatan Kontrukvis dalam Pengajaran*. Surabaya : UNESA Pusat Sains Dan Matematika sekolah.
- Rakhmat, Jalaludin, 1998. *Metode Penelitian Komunikasi*, Bandung: Remaja Rosdakarya,
- Sri Dwiningsih, *Peningkatan Pestasi Belajar melalui Metode Index Card Match pada siswa kelas VII SMP N 2 Grabagan Magelang*, 2010, (<http://perpus.iansalatiga.ac.id>), diakses pada 14 september 2017, pukul 08.54 wib
- Sudaryono,dkk. 2013. *Pengembangan Instrumen Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta : Ruko Jambusari
- Sugiyono, 2014, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*, Bandung : Alfabeta
- Taniredja, Tukiran. 2012. *Penelitian Kuantitatif (Sebuah Pengantar)*. Bandung : AlfaBeta
- Yunus Abidin, 2014, *Desain Sistem Pembelajaran dalam konteks Kurikulum 2013*, Bandung: PT Refika Aditama
- Zaini, H. Munthe, 2004, *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta :CTS
- Diakses pada tanggal 03 Oktober 2017 pukul 21.55 Wib
- E-Jurnal Dinas Pendidikan, *Tentang Perubahan Kurikulum 2013 Edisi Revisi*, Volume 3
- E-Jurnal, *Kurikulum 2013- uinsby.ac.id*
- E-Jurnal, *Landasan Filosofi kurikulum 2013*,
- Permendikbud 59 Tahun 2014, *Tentang Kurikulum 2013 SMA/MA/ Mata pelajaran*
- Permendikbud 59 Thn 2014 *Tentang Kurikulum 2013 SMA/MA/Mata Pelajaran Sejarah*
- Permendikbud No.56 Tahun 2013 *Tentang Standart Proses Pendidikan Dasar dan Menengah Kuntowijoyo*, 2013, *Pengantar Ilmu Sejarah*, Sleman : Tiara Wacana,
- Wawasan Pendidikan. *Ranah Afektif : Pengertian dan Aspek – aspek serta hubungannya dengan Ranah Kognitif dan Psikomotorik*

#### Sumber internet :

Dilihat

<http://edukasi.kompasiana.com/2013/11/07/kurban-kurikulum-013-wajib-baca-peminatan-jurusan-yang-dipaksakan-605903.html>