

**PERBEDAAN METODE *MAKE A MATCH* DAN *INDEX CARD MATCH*
DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA
PADA PEMBELAJARAN IPS KELAS VIII DI MTs YAPI PAKEM**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Sosial
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan**



Disusun oleh:

RIYANTO HANDOYO

NIM 10416244007

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS ILMU SOSIAL
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2014**

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul "*Perbedaan Metode Make A Match dan Index Card Match Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS Kelas VIII di MTs YAPI Pakem*" yang disusun oleh Riyanto Handoyo, NIM 10416244007 ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.



Dr. Taat Wulandari, M. Pd.

NIP. 19760211 200501 2 001

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul “Perbedaan Metode *Make A Match* dan *Index Card Match* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS Kelas VIII di MTs YAPI Pakem” yang disusun oleh Riyanto Handoyo, NIM 10416244007 ini telah dipertahankan di depan dewan penguji pada tanggal 7 Oktober 2014 dan dinyatakan lulus.

Nama	Jabatan	Dewan Penguji	Tanda Tangan	Tanggal
Suparmini, M. Si	Ketua Penguji		17. Oktober 2014
Sugiharyanto, M. Si	Sekretaris Penguji		17. Oktober 2014
Drs. Saliman, M. Pd	Penguji Utama		16. Oktober 2014
Dr. Taat Wulandari, M. Pd	Penguji Pendamping		16. Oktober 2014

Yogyakarta, 17 Oktober 2014

Fakultas Ilmu Sosial

Dekan,



Prof. Dr. Ajat Sudrajat, M. Ag

NIP. 19620321 198903 1 001

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Riyanto Handoyo
NIM : 10416244007
Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Fakultas : Ilmu Sosial
Judul : Perbedaan Metode *Make A Match* dan *Index Card Match* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS
Kelas VIII di MTs YAPI Pakem

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmuah yang lazim.

Tanda tangan dosen penguji yang tertera dalam halaman pengesahan adalah asli. Jika tidak asli, saya siap menerima sanksi, ditunda yudisium pada periode berikutnya.

Yogyakarta, 26 September 2014

Yang Menyatakan,



Riyanto Handoyo

10416244007

MOTTO

*Kadang masalah adalah sahabat terbaikmu.
Mereka buatmu jadi lebih kuat, dan buatmu menempatkan
Tuhan di sisimu yang paling dekat.
(Penulis)*

*Jangan selalu katakan "masih ada waktu" atau "nanti saja".
Lakukan segera, gunakan waktumu dengan bijak.
(Penulis)*

PERSEMBAHAN

Alhamdulillahhirobbil'alamin, puji syukur peneliti panjatkan kehadirat Allah SWT yang memberikan limpahan rahmat dan karunia-Nya, shalawat serta salam semoga tercurah kepada Nabi Muhammad SAW.

Kupersembahkan karya sederhana ini untuk:

- Kedua orang tuaku yang selalu memanjangkan doa dalam setiap sujudnya kepada putra tercintanya, yang senantiasa mencerahkan cinta dan kasih sayang untukku. Hanya sebuah kado kecil ini yang dapat kuberikan dari bangku kuliahku.
- Almamaterku Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Yogyakarta yang telah menjadi tempat untuk mencari ilmu dan pengalaman.

**PERBEDAAN METODE *MAKE A MATCH* DAN *INDEX CARD MATCH*
DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA
PADA PEMBELAJARAN IPS KELAS VIII DI MTs YAPI PAKEM**

Disusun Oleh:
Riyanto Handoyo
NIM. 10416244007

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurang bervariasinya metode pembelajaran yang digunakan guru dalam pembelajaran IPS dan motivasi belajar siswa yang masih rendah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan metode *make a match* dan metode *index card match* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPS kelas VIII.

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen semu (*quasi eksperimen*) dengan desain *Pretest-Posttest, Nonequivalent Multiple-Group Design*, menggunakan dua kelas eksperimen. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas VIII MTs YAPI Pakem Tahun Ajaran 2013/2014, sedangkan sampelnya yaitu kelas VIII A dan VIII C. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *purposive sampling*. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket motivasi belajar siswa dan lembar observasi pelaksanaan pembelajaran. Instrumen angket divalidasi oleh *expert judgement* dan reabilitas angket dihitung dengan rumus *Alpha Cronbach*. Pengujian prasyarat analisis meliputi uji normalitas dan homogenitas, sedangkan pengujian hipotesis menggunakan uji-t (*independent sample t-test*)

Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya perbedaan yang signifikan penggunaan metode *make a match* dibandingkan metode *index card match* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Perbedaan motivasi belajar siswa yang signifikan ditunjukkan dari hasil uji-t diperoleh nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $t_{hitung} = 4,337$ lebih besar dari $t_{tabel} = 1,999$ dengan taraf signifikansi 5%. Berdasarkan hasil pengujian uji-t dapat diketahui bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan demikian hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Hal ini berarti terdapat perbedaan motivasi belajar siswa yang signifikan melalui penerapan metode *make a match* dan metode *index card match*. Persentase peningkatan motivasi belajar siswa pada yang menggunakan metode *make a match* lebih tinggi yakni sebesar 16% sedangkan metode *index card match* hanya sebesar 13%. Hal tersebut menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa metode *make a match* lebih tinggi dibandingkan dengan metode *index card match*.

Kata kunci: motivasi belajar siswa, *make a match*, *index card match*

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti mampu menyelesaikan skripsi ini. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini dapat terlaksana karena bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu perkenankan peneliti menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Rektor Universitas Negeri Yogyakarta atas kesempatan yang diberikan kepada peneliti untuk menyelesaikan studi S1 di Jurusan Pendidikan IPS, FIS UNY.
2. Dekan Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan ijin penelitian dalam penyelesaian skripsi ini.
3. Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) FIS UNY atas bantuan serta bimbingan yang diberikan sejak kesiapan sampai selesainya penyusunan skripsi ini.
4. Bapak Satriyo Wibowo, S. Pd, Pendamping Akademik yang terus memberikan dorongan, bimbingan, arahan, serta motivasi hingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi.
5. Ibu Dr. Taat Wulandari, M.Pd, pembimbing skripsi yang telah memberikan bimbingan, motivasi dan pengarahan pada peneliti untuk segera menyelesaikan skripsi ini.
6. Bapak Saliman, M. Pd sebagai penguji utama yang telah memberikan arahan dan masukan dalam penyusunan skripsi ini.

7. Bapak Hadlirin, S.Ag, Kepala MTs YAPI Pakem, Pakembinangung, Pakem, yang telah memberikan ijin penelitian.
8. Bapak Agus Swasono, S.Pd, guru IPS MTs YAPI Pakem yang telah membantu kelancaran penelitian ini.
9. Siswa kelas VIII MTs YAPI Pakem yang telah membantu dan berpartisipasi dalam penelitian ini.
10. Orang tua dan keluarga atas doa yang selalu dipanjatkan demi kesuksesan dan kemudahan peneliti dalam menyelesaikan TAS dan studi di Universitas Negeri Yogyakarta.
11. Semua pihak yang tidak dapat peneliti sebutkan satu per satu, atas kontribusinya dalam penulisan skripsi ini.

Peneliti menyadari sepenuhnya bahwa penyusunan skripsi ini masih sangat jauh dari sempurna. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua pembaca.

Yogyakarta, 26 September 2014

Peneliti



Riyanto Handoyo

NIM. 10416244007

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
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	9
A. Kajian Teori	9
1. Metode Pembelajaran	9
2. Metode <i>Make A Match</i>	18
3. Metode <i>Index Card Match</i>	21
4. Motivasi Belajar	24
5. Hakikat Pendidikan IPS di SMP/MTs.....	33
B. Penelitian yang Relevan.....	37
C. Kerangka Pikir	39
D. Hipotesis Penelitian	42
BAB III METODE PENELITIAN	43
A. Desain Penelitian	43
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	44
C. Devinisi Oprasional Variabel.....	44
D. Populasi dan Sampel	47

E. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian.....	48
F. Uji Validitas dan Realibilitas Instrumen.....	53
G. Teknik Analisis Data.....	55
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	58
A. Deskripsi Lokasi Penelitian	58
B. Pelaksanaan Penelitian.....	61
C. Deskripsi Data Penelitian.....	62
D. Pengujian Hipotesis	73
E. Pembahasan	78
BAB V KESIMPULAN	81
A. Simpulan	81
B. Keterbatasan Peneliti	81
C. Implikasi	82
D. Saran	82
DAFTAR PUSTAKA	84
LAMPIRAN.....	87

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Desain Penelitian.....	43
Tabel 2. Klasifikasi Presentase Skor Hasil Observasi	49
Tabel 3. Kisi-Kisi Observasi Guru dalam Pembelajaran IPS dengan Metode <i>Make A Match</i>	50
Tabel 4. Kisi-Kisi Observasi Guru dalam Pembelajaran IPS dengan Metode <i>Index Card Match</i>	51
Tabel 5. Kisi-Kisi Instrumen Observasi Motivasi	52
Tabel 6. Kisi-Kisi Angket Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS	52
Tabel 7. Kriteria Penilaian Pernyataan Angket Berdasarkan Skala <i>Likert</i>	53
Tabel 8. Jadwal Tatap Muka Kelas Eksperimen 1 dan Kelas Eksperimen 2	61
Tabel 9. Hasil Analisis Statistik Deskriptif Data Angket Motivasi Belajar Siswa Sebelum Perlakuan Kelas Eksperimen 1	62
Tabel 10. Distribusi Frekuensi Data Angket Motivasi Belajar Siswa Sebelum Perlakuan Kelas Eksperimen 1	63
Tabel 11. Hasil Analisis Statistik Deskriptif Data Angket Motivasi Belajar Siswa Sesudah Perlakuan Kelas Eksperimen 1.....	65
Tabel 12. Distribusi Frekuensi Data Angket Motivasi Belajar Siswa Sesudah Perlakuan Kelas Eksperimen 1	66
Tabel 13. Hasil Analisis Statistik Deskriptif Data Angket Motivasi Belajar Siswa Sebelum Perlakuan Kelas Eksperimen 2.....	67
Tabel 14. Distribusi Frekuensi Data Angket Motivasi Belajar Siswa Sebelum Perlakuan Kelas Eksperimen 2	68
Tabel 15. Hasil Analisis Statistik Deskriptif Data Angket Motivasi Belajar Siswa Sesudah Perlakuan Kelas Eksperimen 2.....	70
Tabel 16. Distribusi Frekuensi Data Angket Motivasi Belajar Siswa Sesudah Perlakuan Kelas Eksperimen 2.....	71
Tabel 17. Presentase Motivasi Belajar Siswa	72
Tabel 18. Hasil Uji Normalitas dengan Kolmogorov Smirnov Kelas Eksperimen 1	74
Tabel 19. Hasil Uji Normalitas dengan Kolmogorov Smirnov Kelas Eksperimen 2	74
Tabel 20. Hasil Uji Homogenitas Data Penelitian	76
Tabel 21. Hasil Perhitungan Uji-t Motivasi Belajar Siswa	78

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Kerangka Pikir Penlitian	41
Gambar 2. Histogram Distribusi Frekuensi angket motivasi belajar sebelum perlakuan kelas eksperimen 1	64
Gambar 3. Histogram Distribusi Frekuensi angket motivasi belajar sebelum perlakuan kelas eksperimen 1	66
Gambar 4. Histogram Distribusi Frekuensi angket motivasi belajar sebelum perlakuan kelas eksperimen 2	69
Gambar 5. Histogram Distribusi Frekuensi angket motivasi belajar sesudah perlakuan kelas eksperimen 2.....	72
Gambar 6. Kegiatan Belajar Mengajar Metode <i>Index Card Match</i>	140
Gambar 7. Kegiatan Belajar Mengajar Metode <i>Make A Match</i>	141

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. RPP Kelas Eksperimen 1	86
Lampiran 2. RRP Kelas Eksperimen 2	97
Lampiran 3. Lembar Angket Motivasi Belajar Siswa Kelas Eksperimen 1	109
Lampiran 4. Lembar Angket Motivasi Belajar Siswa Kelas Eksperimen 2	111
Lampiran 5. Lembar Observasi Motivasi Belajar Siswa	113
Lampiran 6. Hasil Observasi Motivasi Belajar Siswa Kelas Eksperimen 1	115
Lampiran 7. Hasil Observasi Motivasi Belajar Siswa Kelas Eksperimen 1	118
Lampiran 8. Lembar Observasi Motivasi Belajar Siswa Kelas Eksperimen 2	121
Lampiran 9. Hasil Observasi Motivasi Belajar Siswa Kelas Eksperimen 2	124
Lampiran 10. Lembar Observasi Keterlaksanaan Metode Pembelajaran	127
Lampiran 11. Hasil Observasi Keterlaksanaan Metode <i>Index Card Match</i>	129
Lampiran 12. Hasil Observasi Keterlaksanaan Metode <i>Index Card Match</i>	130
Lampiran 13. Lembar Observasi Keterlaksanaan Metode <i>Make A Match</i>	131
Lampiran 14. Hasil Observasi Keterlaksanaan Metode <i>Make A Match</i>	132
Lampiran 15. Daftar Presensi Siswa Kelas Eksperimen 1	133
Lampiran 16. Daftar Presensi Siswa Kelas Eksperimen 2	134
Lampiran 17. Hasil Uji Normalitas.....	135
Lampiran 18. Hasil Uji Homogenitas	136
Lampiran 19. Hasil Uji-t	137
Lampiran 20. Lembar Reliabilitas dan Validitas Instrumen	138
Lampiran 21. Foto-Foto Penelitian Kelas Eksperimen 1	140
Lampiran 22. Foto-Foto Penelitian Kelas Eksperimen 2	141
Lampiran 23. Validasi Instrumen.....	142
Lampiran 24. Surat Perijinan	143

**PERBEDAAN METODE *MAKE A MATCH* DAN *INDEX CARD MATCH*
DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA
PADA PEMBELAJARAN IPS KELAS VIII DI MTs YAPI PAKEM**

Disusun Oleh:
Riyanto Handoyo
NIM. 10416244007

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurang bervariasinya metode pembelajaran yang digunakan guru dalam pembelajaran IPS dan motivasi belajar siswa yang masih rendah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan metode *make a match* dan metode *index card match* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPS kelas VIII.

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen semu (*quasi eksperimen*) dengan desain *Pretest-Posttest, Nonequivalent Multiple-Group Design*, menggunakan dua kelas eksperimen. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas VIII MTs YAPI Pakem Tahun Ajaran 2013/2014, sedangkan sampelnya yaitu kelas VIII A dan VIII C. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *purposive sampling*. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket motivasi belajar siswa dan lembar observasi pelaksanaan pembelajaran. Instrumen angket divalidasi oleh *expert judgement* dan reabilitas angket dihitung dengan rumus *Alpha Cronbach*. Pengujian prasyarat analisis meliputi uji normalitas dan homogenitas, sedangkan pengujian hipotesis menggunakan uji-t (*independent sample t-test*)

Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya perbedaan yang signifikan penggunaan metode *make a match* dibandingkan metode *index card match* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Perbedaan motivasi belajar siswa yang signifikan ditunjukkan dari hasil uji-t diperoleh nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $t_{hitung} = 4,337$ lebih besar dari $t_{tabel} = 1,999$ dengan taraf signifikansi 5%. Berdasarkan hasil pengujian uji-t dapat diketahui bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan demikian hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Hal ini berarti terdapat perbedaan motivasi belajar siswa yang signifikan melalui penerapan metode *make a match* dan metode *index card match*. Persentase peningkatan motivasi belajar siswa pada yang menggunakan metode *make a match* lebih tinggi yakni sebesar 16% sedangkan metode *index card match* hanya sebesar 13%. Hal tersebut menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa metode *make a match* lebih tinggi dibandingkan dengan metode *index card match*.

Kata kunci: motivasi belajar siswa, *make a match*, *index card match*

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hal yang berpengaruh dalam perkembangan serta kehidupan suatu masyarakat. Pendidikan berperan untuk mewujudkan masyarakat yang cerdas dan mampu membangun kreativitas serta kemandirian bangsa. Pendidikan juga mempunyai peranan untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Melalui pendidikan, Indonesia diharapkan mampu bersaing dengan negara-negara maju dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi di kancah Internasional.

Salah satu lembaga yang berkewajiban untuk melaksanakan program pendidikan adalah sekolah. Sekolah menjadi tempat untuk melaksanakan pendidikan formal sejak usia dini. Sekolah menyediakan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan dirinya. Di sekolah akan terjadi interaksi antara guru dan siswa guna mengembangkan bakat dan minat siswa yang pada akhirnya digunakan untuk mencapai tujuan pendidikan melalui proses pembelajaran.

Peningkatan kualitas pendidikan tidak terlepas dari peningkatan kualitas pembelajaran. Guru merupakan salah satu faktor penentu terciptanya pembelajaran yang berkualitas. Guru dalam usahanya menciptakan pembelajaran yang berkualitas, dituntut untuk menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi. Penggunaan metode pembelajaran dalam

menyampaikan materi pembelajaran dapat menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif, menyenangkan, sehingga siswa tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran.

Pemilihan metode yang tepat dapat menciptakan situasi belajar yang menyenangkan dan mendukung kelancaran proses pembelajaran sehingga siswa lebih termotivasi dalam belajar. Pemilihan metode pembelajaran perlu memperhatikan beberapa hal seperti materi yang disampaikan, tujuannya, waktu yang tersedia, dan banyaknya siswa serta hal-hal yang berkaitan dengan proses pembelajaran. Guru harus menguasai bermacam-macam metode pembelajaran sehingga guru tidak hanya menerapkan metode ceramah, karena metode ceramah guru masih sangat dominan dan siswa masih banyak menghafal materi yang diberikan sehingga menyebabkan siswa bosan dan tidak tertarik dengan pelajaran.

Selain itu, guru juga harus mampu menumbuhkan motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran. Tanpa adanya motivasi belajar proses pembelajaran tidak berarti. Pengetahuan yang diajarkan oleh guru akan lebih bermakna dan terserap apabila siswa terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Motivasi belajar siswa mempunyai peranan untuk menumbuhkan ketertarikan siswa dalam pembelajaran agar tercapai hasil belajar yang optimal. Oleh sebab itu, proses pembelajaran harus dirancang sedemikian rupa agar dapat mendorong siswa termotivasi dalam pembelajaran.

Kenyataan di lapangan, sampai saat ini masih tampak kecenderungan kurang memperhatikan motivasi belajar siswa, dan dapat dikatakan bahwa

motivasi belajar siswa masih rendah. Hal ini terlihat dari pemberitaan yang dimuat di kompas. com pada tanggal 29 April 2014 yang berjudul “Membolos, 27 siswa Sleman terjaring razia”. Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Kabupaten Sleman, Senin (28/04/2014) melakukan razia sejumlah lokasi di Kabupaten Sleman yang di duga menjadi tempat beradanya siswa yang melakukan bolos sekolah. Dari hasil razia ditemukan 27 siswa yang membolos sekolah. Siswa sedang berada di warung internet dan sebagian lain sedang nongkrong di luar lingkungan sekolah. Di wilayah Sleman Barat, tim mendapati 15 siswa di salah satu warnet dan nongkrong di tempat tertentu. Mereka beralasan mencari data di internet untuk tugas sekolah dan sebagian lain mengaku membolos karena jam kosong.

Berdasarkan berita tersebut dapat dilihat bahwa terdapat beberapa siswa yang membolos dengan alasan yang beragam. Hal tersebut perlu diketahui penyebab mengapa siswa membolos. Beberapa faktor penyebab siswa membolos yaitu diduga karena sering terdapat jam kosong saat pembelajaran berlangsung, siswa tidak senang dengan salah satu mata pelajaran, merasa bosan saat pembelajaran berlangsung, terlambat masuk sekolah, tidak senang dengan guru dan lain sebagainya. Faktor-faktor penyebab tersebut yang dapat mengarah pada motivasi belajar siswa yang rendah.

Berdasarkan pengamatan sebelum penelitian dilaksanakan di MTs YAPI Pakem, peneliti menemukan beberapa hal yang sama. Guru belum menggunakan metode yang bervariasi dalam proses pembelajaran. Hal ini terlihat pada saat guru sedang mengajar, guru menggunakan metode ceramah.

Selain itu, guru juga menggunakan metode diskusi. Metode yang digunakan guru tersebut hanya dapat merangsang sebagian kecil siswa termotivasi untuk aktif pada saat pembelajaran berlangsung.

Pembelajaran IPS menggunakan metode ceramah dengan variasi tanya jawab terlihat sebagian besar siswa memperhatikan penjelasan dari guru namun pada kenyataannya siswa belum memahami materi yang disampaikan oleh guru. Hal ini terlihat pada pemberitaan yang dimuat di antarjatim. com pada tanggal 09 Mei 2013 yang berjudul “Siswa SMPN 7 Malang dihukum gigit sepatu”. Dua siswa kelas VIII SMPN 7 Kota Malang, Jawa Timur, yakni Achmad Jefry dan Amin Rais dihukum menggigit sepatu masing-masing oleh gurunya, karena membuat gaduh di dalam kelas ketika pelajaran sedang berlangsung. Pada saat kegiatan belajar berlangsung siswa diminta untuk merangkum materi yang disampaikan oleh guru, namun kedua siswa ini asik bercanda dengan teman sebangku dan mengganggu siswa yang lain. Guru sempat menegur dan memberikan pertanyaan mengenai materi kepada Achmad Jefry dan Amin Rais namun ke dua siswa tersebut tidak mampu menjawabnya.

Sesuai dengan peristiwa di atas, terlihat bahwa siswa kurang menguasai materi yang disampaikan oleh guru dan berakibat siswa membuat gaduh pada saat proses pembelajaran. Perlu diketahui penyebab siswa kurang menguasai materi yang disampaikan oleh guru sehingga mengakibatkan siswa gaduh saat kegiatan pembelajaran. Hal yang diduga mempengaruhi siswa kurang menguasai materi yang disampaikan yaitu siswa bosan dan kurang termotivasi

untuk mengikuti proses pembelajaran dengan cara mengajar guru yang kurang bervariasi.

Berdasarkan masalah tersebut maka perlu adanya upaya untuk mengatasinya. Gurulah yang bertugas dalam mengatasi permasalahan tersebut. Salah satu upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu dengan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan melibatkan siswa untuk aktif pada saat proses pembelajaran berlangsung. Hal ini sesuai dengan pemberitaan yang ada di suaramerdeka. com pada tanggal 22 September 2014 yang berjudul “54 Guru SMP ikuti diklat metode pembelajaran USAID”. Sebanyak 54 guru SMP dari 12 sekolah yang ada di rayon 4 Purworejo mengikuti pendidikan dan pelatihan metode pembelajaran kontekstual *teaching and learning*. Diklat tersebut untuk memberikan pemahaman metodologi pembelajaran dalam kelas yang asik dan menyenangkan.

Berdasarkan artikel berita di atas maka dapat dikatakan bahwa guru masih banyak yang belum menguasai metode pembelajaran yang bervariasi sehingga mereka mengikuti kegiatan pelatihan. Dengan adanya pelatihan tersebut, diharapkan guru memiliki pemahaman tentang cara pembelajaran yang memudahkan siswa memahami materi pembelajaran dan menyenangkan. Untuk membuat pembelajaran yang menyenangkan, guru dapat menerapkan metode pembelajaran yang bervariasi agar dalam proses pembelajaran tidak membosankan dan siswa lebih termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran.

Terdapat beberapa metode pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa yaitu salah satunya dengan metode *make a match*, dan *index card match*. Dalam metode *make a match* dan *index card match* keduanya dirancang agar siswa dapat berpikir, mengemukakan pendapat, memberikan pendapat, dan saling membantu dengan rekan lain. Metode ini diharapkan dapat memberikan hasil positif dan meningkatkan motivasi belajar siswa saat kegiatan belajar mengajar.

Berdasarkan hal tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian eksperimen. Peneliti ingin mengetahui perbedaan metode *make a match* dan *index card match* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Penelitian ini berjudul “Perbedaan Metode *Make A Match* dan *Index Card Match* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII di MTs YAPI Pakem.”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Belum digunakannya metode pembelajaran yang bervariasi ketika guru mengajar.
2. Siswa kurang menguasai materi yang disampaikan guru dan membuat suasana gaduh dalam kelas.
3. Rendahnya motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, peneliti memfokuskan permasalahan yang akan diteliti yaitu:

1. Belum digunakannya metode pembelajaran yang bervariasi ketika guru mengajar.
2. Rendahnya motivasi belajar siswa pada saat pembelajaran IPS.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini untuk mengetahui adakah perbedaan motivasi belajar siswa antara metode pembelajaran *make a match* dan metode *index card match* dalam pembelajaran IPS siswa kelas VIII di MTs YAPI Pakem?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah yang telah dikemukakan, maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan motivasi belajar siswa antara metode pembelajaran *make a match* dan metode pembelajaran *index card match* pembelajaran IPS siswa kelas VIII di MTs YAPI Pakem.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat yang bertujuan untuk kemajuan pendidikan, antara lain:

1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi ilmu pengetahuan khususnya dalam bidang pendidikan dan dijadikan literatur untuk penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat bermanfaat bagi peneliti dalam mengaplikasikan ilmu yang telah diperoleh selama di bangku kuliah. Sebagai calon guru peneliti mendapatkan referensi pengalaman dan modal untuk terjun ke dunia pendidikan di kemudian hari.

b. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat dijadikan sumber informasi dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan di sekolah yang mengarah pada belajar siswa khususnya pelajaran IPS.

c. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat memotivasi dan memperkaya metode pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Metode *make a match* dan metode *index card match* dapat digunakan guru sebagai acuan perbaikan pembelajaran dalam rangka meningkatkan motivasi belajar siswa.

d. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat mengajarkan siswa mengenai pentingnya pembelajaran IPS. Penerapan metode pembelajaran ini dalam kegiatan pembelajaran di kelas diharapkan mampu mengurangi kejemuhan siswa dalam penyampaian materi yang disampaikan oleh guru.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Metode Pembelajaran

a. Pengertian Metode Pembelajaran

Merencanakan pembelajaran tidak terlepas dari penerapan metode pembelajaran yang merupakan perantara dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik. Penerapan metode pembelajaran juga merupakan perantara untuk mencapai tujuan pembelajaran. Metode pembelajaran terdiri dari berbagai variasi. Guru dapat menerapkan beberapa variasi dari metode pembelajaran disesuaikan dengan kondisi kelas dan karakteristik peserta didik. Hal terpenting dari penerapan metode pembelajaran adalah guru mampu menguasai langkah-langkah dari metode pembelajaran tersebut.

Menurut Slameto (2010: 65), metode mengajar adalah suatu cara atau jalan yang harus dilalui di dalam mengajar. Pada proses pembelajaran di industri pendidikan untuk menyampaikan materi yang akan diberikan oleh pengajar kepada peserta didik dibutuhkan cara yang tepat agar penyampaian materi dapat maksimal diserap peserta didik, cara tersebut seringkali disebut dengan metode, tahap atau pendekatan. Teknik pembelajaran seringkali disamakan artinya dengan metode pembelajaran. Teknik adalah jalan, alat, atau media yang akan digunakan

oleh guru untuk mengarahkan kegiatan peserta didik ke arah tujuan yang ingin dicapai (Gerlach dan Ely: 1980) dalam buku Hamzah B. Uno (2009: 2).

Metode pembelajaran adalah cara yang dipergunakan guru dalam mengadakan hubungan dengan siswa pada saat berlangsungnya pengajaran, oleh karena itu peranan metode pembelajaran sebagai alat untuk menciptakan proses mengajar dan belajar. Dengan metode ini diharapkan tumbuh berbagai kegiatan belajar siswa sehubungan dengan kegiatan mengajar guru, dengan kata lain terciptalah interaksi edukatif. Proses interaksi ini akan berjalan dengan lancar jika siswa banyak berperan aktif, oleh sebab itu metode pembelajaran yang baik adalah metode yang dapat menumbuhkan kegiatan belajar siswa (Nana Sudjana, 2009: 76).

Berdasarkan pendapat di atas, metode pembelajaran adalah cara yang digunakan guru untuk berinteraksi atau menyampaikan materi pembelajaran terhadap siswa agar tercapai interaksi edukatif. Metode pembelajaran merupakan sarana penunjang bagi pendidik untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik dengan cara yang bisa dengan mudah membuat peserta didik mengerti dan memahami pelajaran sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar nantinya.

b. Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning*)

1) Pengertian *Cooperative Learning*

Cooperative learning mengandung pengertian bekerja bersama dalam mencapai tujuan bersama. Pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) merupakan bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-keompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya erdiri dari dua sampai enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen. Keberhasilan belajar dan kelompok tergantung pada kemampuan dan aktivitas anggota kelompok, baik secara individu maupun secara kelompok.

(Rusman, 2011: 202)

Lebih Lanjut Etin Solehatin dan Raharjo, (2007: 4-5) menjelaskan bahwa model pembelajaran *cooperative learning* berangkat dari asumsi mendasar dalam kehidupan masyarakat yaitu “*getting better together*” atau “raihlah yang lebih baik secara bersama-sama”. Kemudian Sharon (1990) mengemukakan, siswa yang belajar menggunakan metode pembelajaran kooperatif akan memiliki motivasi yang tinggi karena didorong dan didukung dari rekan sebaya.

Dari penjelasan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran kooperatif adalah suatu aktivitas pembelajaran yang menggunakan pola pembelajaran yang menggunakan pola belajar siswa berkelompok untuk menjalin kerjasama dan saling

ketergantungan positif sehingga tercapai proses dan hasil belajar yang produktif. Siswa yang belajar dengan menggunakan pembelajaran kooperatif akan memiliki motivasi yang tinggi karena didorong oleh rekan sebaya.

2) Langkah-Langkah *Cooperative Learning*

Untuk mewujudkan proses pembelajaran yang sesuai dengan prinsip *cooperative learning*, maka dibutuhkan suatu langkah untuk mewujudkan hasil pembelajaran yang efektif. Adapun langkah-langkah *cooperative learning* yang dijelaskan oleh Stahl 1994, dan Slavin, 1983 (dalam buku Etin Solehatin dan Raharjo) sebagai berikut:

“1) Langkah pertama yang dilakukan oleh guru adalah merancang program pembelajaran; 2) langkah kedua, dalam aplikasi pembelajaran di kelas guru merancang lembar observasi yang akan digunakan untuk mengobservasi kegiatan siswa dalam belajar secara bersama-sama dalam kelompok-kelompok kecil; 3) langkah ketiga, dalam melakukan observasi terhadap kegiatan siswa guru mengarahkan dan membimbing siswa baik secara individu maupun kelompok, baik dalam memahami materi maupun mengenai sikap dan perilaku siswa selama kegiatan belajar berlangsung; 4) langkah keempat, guru memberikan kesempatan kepada siswa dari masing-masing kelompok untuk mempresentasikan hasil kerjanya”.

Dari keempat langkah yang telah dijelaskan, dapat disimpulkan untuk mewujudkan proses pembelajaran *cooperative learning* secara maksimal guru sangat menentukan terutama dalam menetapkan sebuah target. Menyusun langkah-langkah dalam sebuah sistem pembelajaran disampaikan guru. Setelah itu guru melakukan pengamatan terhadap hasil kerja dari para siswa. Kemudian

melakukan pengarahan dan bimbingan baik secara individual maupun kelompok.

Untuk melihat hasil kinerja para siswa, guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan hasil diskusi kelompok yang telah mereka lakukan. Langkah-langkah tersebut harus dijalankan dengan baik, guna mencapai motivasi belajar yang efektif dan memuaskan sesuai dengan yang diharapkan.

3) Keunggulan dan Klemahan *Cooperative Learning*

Keunggulan yang dijelaskan oleh Jarolimek dan Parker dalam Isjoni (2010: 24) mengatakan bahwa keunggulan yang diperoleh dari pembelajaran kooperatif adalah: 1) saling ketergantungan positif; 2) adanya pengakuan dalam merespon dan pengelolaan kelas; 3) siswa dilibatkan dalam perencanaan dan pengelolaan kelas; 4) suasana rileks dan menyenangkan; 5) terjalin hubungan yang hangat dan bersahabat antara siswa dengan guru; 6) memiliki banyak kesempatan untuk mengekspresikan pengalaman emosi yang menyenangkan.

Adapun kelemahan pembelajaran *cooperative learning* yang dikutip dari Isjoni (2010: 25) meliputi: 1) guru harus mempersiapkan pembelajaran secara matang, memerlukan lebih banyak tenaga, pemikiran dan waktu; 2) agar proses pembelajaran berjalan dengan lancar maka dibutuhkan dukungan fasilitas, alat dan biaya yang cukup memadai; 3) selama kegiatan diskusi kelompok

berlangsung ada kecenderungan topok permasalahan yang sedang dibahas meluas sehingga banyak yang tidak sesuai dengan waktu yang telah ditentukan; 4) saat diskusi kelas, terkadang didominasi seseorang, hal ini mengakibatkan siswa yang lain menjadi pasif.

Dari uraian keunggulan *cooperative learning* dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran *cooperative learning* dapat menunjang suatu pandangan, pengalaman belajar secara bekerja sama dalam suatu kelompok. Selain itu proses perkembangan pengetahuan siswa, kemampuan dan keterampilan dalam berpikir kritis akan terus diasah untuk mewujudkan ketergantungan secara positif. Namun, *cooperative learning* dalam pelaksanaanya juga mempunyai kendala yang memungkinkan terhambatnya proses belajar mengajar di dalam kelas. Kendala-kendala itu dipengaruhi oleh beberapa faktor, misalkan kualitas guru, fasilitas dan diri dari siswanya sendiri.

c. Pembelajaran Aktif

1) Pengertian Pembelajaran Aktif

Melvin L. Silberman (2011: 9) menyebutkan bahwa pembelajaran aktif berarti siswa harus menggunakan otak, mengkaji gagasan, memecahkan masalah, dan menerapkan apa yang mereka pelajari. Belajar aktif harus gesit, menyenangkan, bersemangat dan penuh gairah. Siswa bahkan sering meninggalkan tempat duduk mereka, bergerak leluasa dan berpikir keras.

Pengertian lain menjelaskan bahwa pembelajaran aktif merupakan suatu alternatif yang memungkinkan untuk melakukan kontekstualisasi guna menciptakan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran (Bermawi Munthe, 2009: 54). Hal ini senada dengan Hisyam Zaini (2008: XIV) menyebutkan bahwa pembelajaran aktif adalah suatu pembelajaran yang mengajak siswa berperan secara aktif.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran aktif merupakan suatu cara dalam pembelajaran yang mampu melibatkan siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran baik dalam interaksi siswa dengan siswa maupun siswa dengan guru sehingga belajar merupakan proses aktif siswa dalam membangun pengetahuannya sendiri.

2) Ciri-Ciri Pembelajaran Aktif

Beberapa ciri dalam pembelajaran aktif menurut Taslimuharrom dalam Muhibbin Syah dan Kariandinata (2009: 15) sebuah proses belajar dikatakan aktif (*active learning*) apabila menggunakan:

a) Keterletakan pada tugas (*Commitment*)

Dalam hal ini, materi, metode, dan strategi pembelajaran hendaknya bermanfaat bagi siswa (*meaningful*), sesuai dengan kebutuhan siswa (*relevan*), dan bersifat/memiliki keterkaitan dengan kepentingan pribadi (*personal*).

b) Tanggung jawab (*Responsibility*)

Dalam hal ini, sebuah proses belajar perlu memberikan wewenang kepada siswa untuk berpikir kritis secara bertanggung jawab, sedangkan guru lebih banyak mendengar dan menghormati ide-ide siswa, serta memberikan pilihan dan peluang kepada siswa untuk mengambil keputusan sendiri.

c) Motivasi (*Motivation*)

Proses pembelajaran hendaknya lebih mengembangkan motivasi intrinsic siswa. Motivasi intrinsic adalah hal dan keadaan yang berasal dari dalam diri siswa sendiri yang dapat mendorongnya melakukan tindakan belajar.

Ciri-ciri pembelajaran aktif juga dikemukakan oleh Indrawati dan Wanwan Setiawan (2009: 13) yaitu: 1) guru sebagai fasilitator dan bukan penceramah, 2) fokus pembelajaran pada siswa bukan pada guru, 3) siswa belajar aktif, 4) siswa mengontrol proses belajar dan menghasilkan karya sendiri tidak menutupi diri sendiri, 5) pembelajaran bersifat interaktif.

3) Kelemahan dan Kelebihan Pembelajaran Aktif

Menurut Melfin L. Silberman (2011: 31-43) ada beberapa kekhawatiran dalam pembelajaran aktif yang bisa menjadi kendala atau kelemahan dalam pembelajaran aktif, yaitu:

a) Kegiatan pembelajaran aktif dikhawatirkan hanya merupakan kumpulan permaianan.

- b) Lebih berfokus pada kegiatan sehingga siswa kurang memahami materi yang dipelajari.
- c) Menyita banyak waktu.
- d) Ada kemungkinan siswa akan menyampaikan informasi yang salah dalam metode belajar aktif berbasis kelompok.
- e) Butuh banyak persiapan dan kreatifitas.

Dalam pembelajaran aktif memang ada beberapa kelemahan, namun juga memiliki beberapa kelebihan, seperti halnya yang dikemukakan oleh (Hisyam Zaini 2008: XIV-XXVII) sebagai berikut:

- a) Mengajak siswa terlibat secara aktif.
- b) Dalam proses pembelajaran siswa terlibat aktif secara fisik, tidak hanya mentalnya.
- c) Suasana lebih menyenangkan sehingga hasil belajar dapat maksimal.
- d) Bagi pengajar yang sibuk, pembelajaran aktif sangat membantu dalam melaksanakan tugas-tugas keseharian.

Berdasarkan uraian di atas, secara optimal pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) dan pembelajaran aktif (*active learning*) dapat disimpulkan sebagai sebuah model pembelajaran yang menekankan pada aspek kerjasama dan hubungan interdependensi antarsiswa yang diarahkan sedemikian rupa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang optimal dan merata bagi seluruh komponen siswa. Pembelajaran kooperatif dan

pembelajaran aktif yang dinilai efektif guna meningkatkan motivasi siswa melalui serangkaian proses belajar kelompok yang bersifat kooperatif dan aktif.

Secara khusus, terdapat dua buah metode yang akan digunakan dalam konteks penelitian ini. Metode pembelajaran tersebut yaitu metode *Make A Match* dan metode *Index Card Match*.

2. Metode *Make A Match*

Dalam proses pembelajaran, seorang guru harus mampu menguasai dan memahami metode-metode dalam pembelajaran, misalkan *make a match*. Metode *make a match* merupakan salah satu metode pembelajaran yang termasuk dalam model *cooperative learning*. Hal ini dikarenakan kondisi siswa, materi pembelajaran, keadaan fasilitas yang menuntut pengaplikasian kreativitas seorang guru. Dalam penyampaian materi yang berbeda tentu saja penyampaiannya membutuhkan metode yang bervariasi. Hal ini dimaksudkan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Sebagai contoh materi ajar yang membutuhkan kerjasama kelompok atau berpasangan.

Metode *make a match* atau yang dikenal dengan “mencari pasangan” dikembangkan oleh Lorna Curran. Metode ini merupakan metode yang menarik untuk digunakan dalam mengulang materi yang telah diberikan sebelumnya. Metode baru juga dapat dilakukan dengan metode ini dengan catatan bahwa siswa diberikan tugas mempelajari materi atau topik yang akan diajarkan terlebih dahulu, sehingga ketika

kegiatan belajar mengajar dilaksanakan siswa sudah memiliki bekal pengetahuan akan materi yang akan dipelajari.

Adapun langkah-langkah penerapan metode *make a match* menurut Miftahul Huda (2013: 252) sebagai berikut:

- 1) Guru menyampaikan materi atau memberikan tugas kepada siswa untuk mempelajari materi di rumah.
- 2) Siswa dibagi dalam dua kelompok, misalnya kelompok A dan kelompok B. Kedua kelompok diminta untuk berhadap-hadapan.
- 3) Guru membagikan kartu pertanyaan kepada kelompok A dan kartu jawaban kepada kelompok B.
- 4) Guru menyampaikan kepada siswa bahwa mereka harus mencari/mencocokkan kartu yang dipegang dengan kartu kelompok lain. Guru juga perlu menyampaikan batasan maksimum waktu yang diberikan kepada siswa.
- 5) Guru meminta semua anggota kelompok A untuk mencari pasangan di kelompok B. Jika siswa sudah menemukan pasangannya masing-masing, guru meminta siswa untuk melaporkan kepada guru. Guru akan mencatat nama-nama siswa pada kertas yang sudah dipersiapkan.
- 6) Jika waktu sudah habis, mereka harus diberitahu bahwa waktu sudah habis. Siswa yang belum menemukan pasangan diminta untuk berkumpul tersendiri.

- 7) Guru memanggil satu pasangan untuk presentasi. Pasangan lain dan siswa yang tidak mendapat pasangan memperhatikan dan memberikan tanggapan apakah pasangan itu cocok atau tidak.
- 8) Terakhir, guru memberikan konfirmasi tentang kebenaran dan kecocokan pertanyaan dan jawaban dari pasangan yang memberikan presentasi.
- 9) Guru memanggil pasangan berikutnya, begitu seterusnya sampai seluruh pasangan melakukan presentasi.

Menurut Anita Lie (2008: 55-56) langkah-langkah pembelajaran metode *make a match* yaitu:

- 1) Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang mungkin cocok untuk semua sesi *review* (persiapan menjelang tes atau ujian).
- 2) Setiap siswa mendapat satu buah kartu.
- 3) Setiap siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya.
- 4) Siswa bisa juga bergabung dengan dua atau tiga siswa lain yang memegang kartu yang cocok.

Berdasarkan penjelasan yang telah disampaikan dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran *make a match* dapat digunakan untuk semua mata pelajaran, misalnya dalam mata pelajaran IPS. Metode *make a match* dapat digunakan untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa serta kelancaran dan kekompakan dalam semangat kerja kelompok. Dengan

menggunakan langkah-langkah sebagai berikut: 1) Guru membagi kelas menjadi tiga kelompok, kelompok pertama merupakan kelompok pembawa kartu-kartu berisi pertanyaan-pertanyaan. Kelompok kedua adalah kelompok pembawa kartu-kartu berisi jawaban-jawaban. Kelompok ketiga adalah kelompok penilai; 2) Guru memberikan aba-aba sebagai tanda agar kelompok pertama maupun kelompok kedua saling bergerak bertemu untuk mencari pasangan pertanyaan-jawaban yang cocok; 3) Berikan kesempatan kepada siswa untuk berdiskusi; 4) Pasangan yang sudah terbentuk wajib menunjukkan pertanyaan-jawaban kepada kelompok penilai; 5) Kelompok penilai kemudian membacakan apakah pasangan pertanyaan-jawaban cocok; 6) Setelah penilaian dilakukan, atur lagi kelompok pertama dan kedua sebagai kelompok penilai, sementara kelompok penilai sesi pertama dipecah menjadi dua sebagian memegang kartu pertanyaan dan sebagian lainnya memegang kartu jawaban.

3. Metode *Index Card Match*

Metode pembelajaran *index card match* dikenal juga dengan istilah “mencari pasangan kartu”. Dalam metode pembelajaran *index card match* ini siswa diminta untuk belajar secara aktif dan ikut berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Siswa diminta untuk mencari tahu dan aktif untuk menemukan pasangan kartu yang telah diterima.

Dalam metode pembelajaran *index card match* ini terdapat aktivitas memperhatikan, bertanya, mendengarkan uraian, bergerak mencari

pasangan kartu, memecahkan soal, dan bersemangat yang akan dilakukan oleh siswa. Metode pembelajaran *index card match* memungkinkan siswa dapat berpartisipasi aktif dalam kelompok. Hal tersebut sesuai dengan apa yang dikemukakan oleh Mel Silberman. Menurut Mel Silberman (2009: 240) *index card match* adalah cara menyenangkan lagi aktif untuk meninjau ulang materi pelajaran. Metode tersebut membolehkan peserta didik untuk berpasangan dan memainkan kuis dengan kawan sekelas.

Agus Suprijono (2010: 120) mengemukakan pendapat bahwa metode *index card match* adalah metode mencari pasangan kartu yang cukup menyenangkan digunakan untuk mengulang materi pelajaran yang telah diberikan sebelumnya. Hal di atas serupa dengan apa yang telah dikemukakan oleh Hisyam Zaini, dkk (2008: 67) bahwa metode *index card match* ini adalah metode yang cukup menyenangkan untuk mengulang materi yang telah diberikan sebelumnya. Namun demikian, materi baru pun tetap bisa diajarkan dengan strategi ini dengan catatan, peserta didik diberikan tugas mempelajari topik yang akan diajarkan terlebih dahulu, sehingga ketika masuk kelas siswa sudah memiliki bekal pengetahuan.

Adapun langkah-langkah pembelajaran dengan metode *index card match* yang dikemukakan Hisyam Zaini, dkk (2008: 67-68) adalah sebagai berikut:

- 1) Membuat potongan-potongan kertas sejumlah peserta didik yang ada didalam kelas.

- 2) Membagi jumlah kertas-kertas tersebut menjadi dua bagian.
- 3) Menulis pertanyaan tentang materi yang telah diberikan sebelumnya pada setengah bagian kertas yang telah disiapkan. Setiap kertas berisi satu pertanyaan.
- 4) Pada separuh kertas yang lain, tulis jawaban dari pertanyaan-pertanyaan yang dibuat.
- 5) Kocok semua kertas sehingga tercampur antara soal dan jawaban.
- 6) Berikan setiap siswa satu kertas. Jelaskan bahwa ini adalah aktivitas yang dilakukan berpasangan. Separuh peserta didik akan mendapatkan soal dan separuh yang lain akan mendapatkan jawaban.
- 7) Mintalah siswa untuk menemukan pasangan mereka. Jika ada yang sudah menemukan pasangan, mintalah mereka untuk duduk berdekatan. Terangkan juga agar mereka tidak memberitahu materi yang mereka dapatkan kepada teman yang lain.
- 8) Setelah semua siswa menemukan pasangan dan duduk berdekatan, minta setiap pasangan secara bergantian untuk membacakan soal yang diperoleh dengan keras kepada teman-teman yang lain. Selanjutnya soal tersebut dijawab oleh pasangan-pasangan yang lain.
- 9) Akhiri proses ini dengan membuat klarifikasi dan kesimpulan.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran *index card match* adalah suatu metode pembelajaran aktif dengan cara mencari pasangan kartu indeks yang berupa pertanyaan dan jawaban sambil belajar mengenai suatu materi atau topik belajar. Metode

pembelajaran *index card match* dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dengan menggunakan langkah-langkah sebagai berikut: 1) Guru menyiapkan potongan-potongan kertas (kartu *index*) sejumlah siswa yang telah ditulis pertanyaan dan jawaban; 2) Guru mengocok semua kartu *index* sehingga akan tercampur antara soal dan jawaban; 3) Siswa diminta untuk mengambil satu kartu *index* yang sudah tercampur; 4) Meminta siswa untuk menemukan pasangan kartu *index* mereka dan meminta mereka untuk duduk berdekatan tanpa memberitahu materi yang mereka dapatkan kepada pasangan lain; 5) Memberi kesempatan kepada pasangan siswa untuk membacakan pernyataan yang mereka dapatkan yang kemudian akan dijawab oleh pasangan lain; 6) Membuat klarifikasi dan kesimpulan.

4. Motivasi Belajar

a. Pengertian Motivasi Belajar

Dalam suatu pembelajaran adanya motivasi sangat diperlukan oleh setiap siswa. Pembelajaran tidak akan berjalan dengan baik apabila siswa tidak memiliki motivasi belajar. Motivasi belajar sangat memegang peran penting dalam proses pembelajaran, yaitu sebagai suatu hal yang dapat menumbuhkan semangat untuk belajar, rasa senang dalam mengikuti pelajaran, rasa tertarik terhadap suatu mata pelajaran, dan rasa ingin tahu yang tinggi terhadap suatu hal yang belum dipahami oleh siswa. Siswa yang belajar dengan motivasi yang tinggi, akan melaksanakan kegiatan belajar dengan sungguh-sungguh dan semangat. Begitu pula sebaliknya,

apabila siswa belajar dengan motivasi yang rendah maka siswa tersebut akan malas dan tidak memiliki semangat untuk belajar.

Motivasi itu sendiri dapat diartikan sebagai suatu dorongan yang dimiliki oleh seseorang untuk melakukan kegiatan tertentu agar mencapai sebuah tujuan. Istilah motivasi berasal dari kata motif yang dapat diartikan sebagai kekuatan yang terdapat dalam individu, yang menyebabkan individu tersebut bertindak atau berbuat (Hamzah B. Uno, 2009: 3). Motivasi memiliki peran penting dalam pembelajaran. Motivasi ini memiliki pengaruh yang besar terhadap proses belajar siswa.

Sardiman (2007: 75) mengemukakan bahwa dalam kegiatan belajar, motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan-kegiatan belajar. Motivasi akan dapat menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan dapat memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dihendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai. Motivasi belajar merupakan faktor pesikis bersifat non-intelektual.

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar adalah semua hal yang menunjukkan pada proses gerak dan dorongan dalam diri manusia untuk melakukan proses perubahan tingkah laku yang menyangkut kegiatan belajar sehingga tujuan subjek belajar tercapai. Dikaitkan dengan kegiatan belajar, motivasi menjadi pendorong bagi siswa untuk melakukan aktivitas belajar. Adanya

motivasi belajar akan membuat siswa melakukan tindakan yang mengarah kepada tujuan belajar.

b. Ciri-ciri atau Indikator Motivasi

Siswa yang telah termotivasi dalam belajar dapat dilihat dari ciri-ciri siswa tersebut. Menurut Sardiman (2007: 83), motivasi yang ada pada diri setiap orang itu memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

1) Tekun menghadapi tugas.

Siswa rajin dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru dan setiap mendapat tugas siswa mengerjakan tugas tersebut sampai selesai maka siswa tersebut telah memenuhi salah satu ciri dari siswa yang termotivasi dalam belajar.

2) Ulet menghadapi kesulitan.

Siswa yang termotivasi dalam belajar salah satunya dapat ditunjukkan saat siswa tersebut menemui kesulitan dalam mengerjakan tugas, soal, maupun belajar kemudian permasalahan tersebut dipecahkan sampai menemukan solusinya dan siswa tersebut memahaminya.

3) Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah.

Siswa senang dengan permasalahan atau isu-isu yang ada di lingkungan sekitar maupun di lingkungan global yang berasal dari media massa maupun media lainnya dan mencoba menganalisis untuk mencari solusi pemecahan masalah.

4) Lebih senang bekerja mandiri.

Siswa yang termotivasi dalam belajarnya juga dapat ditunjukkan apabila siswa tersebut lebih senang belajar secara individual maupun secara kelompok tanpa ketergantungan dengan guru. Sehingga siswa dapat mengembangkan kreativitas berfikirnya.

5) Cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin.

Siswa yang termotivasi dalam belajar maka akan cepat bosan pada tugas-tugas rutin dan materi-materi yang sama setiap pertemuannya. Karena siswa yang termotivasi dalam belajar maka akan senang dengan hal-hal baru yang setiap dijumpainya dan rasa ingin tahu dengan hal-hal yang belum diketahuinya.

6) Dapat mempertahankan pendapatnya.

Siswa dapat mempertahankan pendapatnya dan yakin bahwa pendapatnya itu benar sehingga tidak akan melepaskannya maka siswa tersebut termasuk siswa yang percaya diri dan sangat termotivasi dalam belajar. Siswa yang yakin dengan pendapatnya merupakan bukti bahwa siswa tersebut telah banyak belajar dan membaca.

7) Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini.

Suatu hal yang telah diyakini tidak akan dilepaskan oleh siswa hal tersebut biasanya telah dikuasai atau dipahaminya. Penguasaan atau pemahaman itu diperoleh dari banyak membaca dan belajar, hal tersebut karena siswa telah termotivasi dalam belajar.

8) Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal

Siswa yang termotivasi dapat terlihat apabila siswa tersebut senang mencari dan memecahkan soal-soal sendiri bukan hanya karena permintaan dari guru. Siswa yang termotivasi dalam belajar senang akan hal-hal baru dan tertarik dengan permasalahan-permasalahan yang ada untuk dipecahkan.

Menurut Hamzah B. Uno (2009: 23) ada beberapa indikator atau unsur yang mendukung motivasi belajar. Indikator tersebut antara lain: 1) Adanya hasrat dan keinginan berhasil; 2) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar; 3) Adanya harapan dan cita-cita masa depan; 4) Adanya penghargaan dalam belajar; 5) Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar; 6) Adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan seseorang siswa dapat belajar dengan baik.

Berdasarkan pendapat-pendapat diatas, motivasi belajar siswa dalam penelitian ini dapat dilihat dari tekun dalam menghadapi tugas dan kesulitan, senang bekerja mandiri, mempunyai keinginan untuk berhasil, dan selalu mengembangkan bakat. Siswa yang termotivasi dalam belajar memiliki ciri-ciri seperti diatas.

c. Fungsi Motivasi dalam Pembelajaran

Motivasi sangat diperlukan dalam kegiatan pembelajaran, karena dengan tingginya motivasi siswa dapat memberikan banyak manfaat. Berikut fungsi motivasi menurut Oemar Hamalik (2007: 161), yaitu: 1)

Mendorong timbulnya kelakuan atau suatu perbuatan. Tanpa motivasi maka tidak akan timbul suatu perbuatan seperti belajar; 2) Motivasi berfungsi sebagai pengarah. Artinya mengarahkan perbuatan kepencapaian tujuan yang diinginkan; 3) Motivasi berfungsi sebagai penggerak seperti mesin bagi mobil. Besar kecilnya motivasi akan menentukan cepat atau lambatnya suatu pekerjaan.

Sardiman (2010: 85) mengemukakan bahwa fungsi motivasi ada tiga, yaitu:

- 1) Mendorong manusia untuk berbuat. Motivasi dalam hal ini merupakan motor penggerak dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan.
- 2) Menentukan arah perbuatan, yakni ke arah tujuan yang hendak dicapai. Motivasi memberikan arah dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan rumusan tujuan.
- 3) Menyeleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan-perbuatan yang akan dikerjakan dan menyisihkan pekerjaan-pekerjaan yang tidak bermanfaat.

Menurut Hamzah B. Uno (2009: 27), peranan penting motivasi dalam belajar dan pembelajaran antara lain: 1) Menentukan hal-hal yang dapat dijadikan penguat belajar; 2) Memperjelas tujuan belajar yang hendak dicapai; 3) Menentukan ragam kendali terhadap rangsangan belajar; dan 4) Menentukan ketekunan belajar.

Berdasarkan fungsi atau peranan motivasi di atas dapat disimpulkan bahwa fungsi motivasi adalah sebagai pendorong usaha dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Adanya motivasi yang baik dalam belajar akan menunjukkan hasil yang memuaskan. Dengan kata lain, adanya usaha yang tekun terutama di dasari adanya motivasi, akan membuat seseorang yang belajar akan mendapatkan hasil belajar yang maksimal.

d. Macam-macam Motivasi

Menurut Sardiman (2010: 86) jenis motivasi dilihat dari dasar pembentukannya yaitu:

1) Motif-motif bawaan

Motif-motif bawaan adalah motivasi yang dibawa sejak lahir, jadi motivasi itu ada tanpa dipelajari. Motif-motif ini seringkali disebut motif-motif yang disyaratkan secara biologis.

2) Motif-motif yang dipelajari

Motif-motif yang dipelajari merupakan motivasi yang timbul ketika dipelajari. Sebagai contoh: dorongan untuk belajar, dorongan untuk mengajar, dan lain-lain.

Kemudian bentuk motivasi belajar di sekolah dibedakan menjadi dua macam, yaitu:

1) Motivasi Intrinsik

Menurut Hamzah B. Uno (2009: 4), motivasi intrinsik timbulnya dari tidak memerlukan rangsangan dari luar karena memang telah ada

dalam diri individu sendiri, yaitu sesuai atau sejalan dengan kebutuhannya.

Oemar Hamalik (2012: 162) berpendapat bahwa motivasi intrinsik adalah motivasi yang tercakupdi dalam situasi belajar dan menemui kebutuhan dan tujuan-tujuan belajar. motivasi intrinsik merupakan motivasi yang timbul sendiri dari siswa sendiri, misalkan keinginan untuk mendapatkan keterampilan tertentu, memperoleh informasi dan pengertian, mengembangkan sikapuntuk berhasil, dan lain-lain.

Menurut Elida Prayitno (1989: 30) motivasi intrinsik adalah keinginan bertindak yang disebabkan oleh faktor pendorong yang murni berasal dari dalam individu dan tujuan tindakan itu terlibat di dalam tindakan itu, bukan di luar tindakan tersebut. Kemudian Akyas Azhari (2004: 75) menjelaskan faktor-faktor yang dapat menimbulkan motivasi instrinsik antara lain: 1) Adanya kebutuhan; 2) Adanya pengetahuan tentang kemajuan dirinya sendiri; 3) Adanya cita-cita atau aspirasi.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa motivasi intrinsik adalah motivasi yang hidup dan timbul dari dalam diri siswa dan berguna dalam situasi belajar yang fungsional. Oleh karena itu, pendidikan harus berusaha menimbulkan motivasi intrinsik kepada siswa agar dapat menumbuhkan dan mengembangkan minat siswa terhadap bidang-bidang studi yang relevan.

2) Motivasi Ekstrinsik

Menurut Hamzah B. Uno (2009: 4) motivasi ekstrinsik timbul karena ada rangsangan dari luar individu, misalnya dalam bidang pendidikan terdapat minat yang positif terhadap kegiatan pendidikan timbul karena melihat manfaatnya.

Mnurut Oemar Hamalik (2012: 163) motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang disebabkan oleh faktor-faktor dari luar situasi belajar. Senada seperti yang dikemukakan oleh Elida Prayitno (1989: 31) motivasi ekstrinsik merupakan keinginan bertingkah laku sebagai akibat dari adanya rangsangan dari luar atau karena adanya kekuasan dari luar. Motivasi ekstrinsik meliputi aspek sarana belajar, lingkungan sekitar, dan guru.

Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa motivasi ekstrinsik merupakan dorongan yang timbul karena faktor-faktor dari luar. Motivasi ekstrinsik pada siswa ditunjukkan dengan siswa yang belajar karena ingin mendapat perhatian, pujian, dan ingin mendapat penghargaan atau hadiah. Setiap siswa tidak memiliki tingkat motivasi yang sama, maka motivasi ekstrinsik diperlukan dan dapat diberikan secara tepat.

e. Cara Menumbuhkan Motivasi Belajar

Guru dapat menggunakan berbagai cara untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa. Oemar Hamalik (2013: 166-168) menjelaskan bahwa ada beberapa cara menggerakkan motivasi belajar siswa yaitu: 1)

Memberi angka; 2) Pujian; 3) Hadiah; 4) Kerja kelompok; 5) Persaingan; 6) Tujuan dan *Level of inspiration*; 7) Sarkasme; 8) Penilaian; 9) Karyawisata dan ekskusi; 10) Film pendidikan; 11) Belajar melalui radio.

Menurut Sardiman (2010: 92-95) ada beberapa bentuk dan cara untuk menumbuhkan motivasi belajar di sekolah, antara lain sebagai berikut 1) Memberi angka; 2) Hadiah; 3) Saingan/kompetisi; 4) *Ego-involvement*; 5) Memberi ulangan; 6) Mengetahui hasil; 7) Pujian; 8) Hukuman; 9) Hasrat untuk belajar; 10) Minat; dan 11) Tujuan yang diakui.

Dari beberapa definisi di atas guru dapat melakukan hal-hal tersebut untuk memotivasi siswanya dalam pembelajaran. Dalam penelitian yang menggunakan metode *make a match* dan *index card match* ini, hal-hal yang dapat guru lakukan untuk memotivasi siswa yaitu dengan cara memberikan angka, memberikan hadiah, mengadakan kompetisi, menumbuhkan rasa percaya diri, menumbuhkan kesadaran akan pentingnya tugas, memberitahu hasil/nilai, memberi pujian, memberikan hukuman, dan menyampaik tujuan pembelajaran yang jelas.

5. Hakikat Pendidikan IPS di SMP/MTs

a. Pengertian Pendidikan IPS di SMP

Pendidikan IPS di jenjang SMP diajarkan secara terpadu yang terdiri atas beberapa bidang ilmu meliputi sosiologi, geografi, sejarah, dan ekonomi. Numan Somantri (2001: 44) menyatakan bahwa pendidikan IPS merupakan suatu penyederhanaan disiplin ilmu-ilmu

sosial, psikologi, filsafat, ideologi negara dan agama yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah serta psikologis untuk tujuan pendidikan.

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi, menjelaskan bahwa pada jenjang SMP/MTs mata pelajaran IPS memuat materi geografi, sejarah, sosiologi, dan ekonomi. Keterpaduan ini dimaksudkan agar peserta didik lebih paham dan dapat memaknai pelajaran dan dapat membedakan mana yang baik dan mana yang buruk, sehingga akan terwujud warga negara yang baik.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menurut *National Council for Social Studies* (NCSS) dalam Sapriya (2011: 10) juga menyebutkan:

"Social studies are the integrated study of the social sciences and humanities to promote civic competence. Within the school program, social studies provides coordinated, systematic study drawing upon such disciplines as anthropology, archaeology, economics, geography, history, law, philosophy, political science, psychology, religion, and sociology, as well as appropriate content from the humanities, mathematics, and the natural sciences".

Pengertian IPS menurut NCSS tersebut pada intinya menjelaskan bahwa pendidikan IPS merupakan integrasi dari ilmu sosial dan humaniora meliputi disiplin ilmu sosial, antropologi, ekonomi, geografi, sejarah, hukum, psikologi, politik, agama, dll yang bertujuan untuk mengembangkan kompetensi masyarakat.

Berdasarkan beberapa pengertian yang dikemukakan oleh ahli tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa pendidikan IPS di SMP merupakan pembelajaran yang diajarkan secara terpadu meliputi sosiologi, ekonomi, sejarah, dan geografi. Keterpaduan tersebut dimaksudkan agar peserta didik lebih paham dan dapat memaknai pelajaran.

b. Tujuan Pendidikan IPS

Menurut Etin Solihatin (2011: 15) tujuan pendidikan IPS adalah untuk mendidik dan memberi bekal kemampuan dasar kepada siswa untuk mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minat, kemampuan dan lingkungannya, serta berbagai bekal bagi siswa untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. Selain mengembangkan potensi tersebut, menurut Trianto (2010: 167) siswa juga diharapkan dapat peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa orang lain. Pendapat serupa disampaikan oleh Numan Somantri (2011: 43) tujuan pendidikan IPS di sekolah adalah menumbuhkan nilai-nilai kewarganegaraan, moral, ideologi negara dan agama.

Tujuan utama pembelajaran IPS menurut Supardi (2011: 186-187) antara lain agar siswa:

- 1) Menjadi warga negara yang baik melalui ilmu pengetahuan yang diperoleh.
- 2) Memiliki kemampuan berpikir kritis dan inkuiri sehingga dapat menganalisis dan berpartisipasi dalam memecahkan masalah-masalah sosial.
- 3) Belajar mandiri melalui program-program pembelajaran yang lebih kreatif inovatif.
- 4) Mengembangkan kecerdasan, kebiasaan dan keterampilan sosial.
- 5) Melatih siswa untuk menghayati nilai-nilai hidup yang baik dan terpuji termasuk moral, kejujuran, keadilan, dan lain-lain sehingga memiliki akhlak mulia.
- 6) Mengembangkan kesadaran dan kepedulian sosial terhadap masyarakat dan lingkungan.

Berdasarkan tujuan IPS tersebut, metode *make a match* dan *index card match* tepat digunakan dalam pembelajaran IPS. Metode ini mampu melatih siswa untuk aktif berdiskusi dan mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa untuk memecahkan masalah-masalah sosial di masyarakat.

Materi yang diajarkan dalam penelitian ini adalah materi IPS kelas VIII dengan standar kompetensi 7 yaitu memahami kegiatan perekonomian Indonesia dan kompetensi dasar 7.3 yaitu

mendeskripsikan fungsi pajak dalam perekonomian nasional. Materi yang diajarkan meliputi: 1) Pajak dan prinsip-prinsip pajak; 2) Fungsi pajak; 3) Jenis-jenis pajak.

B. Penelitian yang Relevan

Beberapa hasil penelitian terdahulu yang terdapat kaitannya dengan penelitian ini yakni:

1. Penelitian yang relevan dilakukan oleh Shely Frada Ajis (2012) yang berjudul, “Implementasi Model Cooperative Learning Teknik *Make A Match* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPS Pada Siswa Kelas VII A SMP N 1 Wedi, Klaten”. Hasil skripsi menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif lerning *Make A Match* untuk siswa kelas VII A SMP N 1 Wedi dengan standar kompetensi “Memahami usaha persiapan kemerdekaan” dapat dilaksanakan dengan efektif. Motivasi belajar IPS pada siswa kelas VII A SMP N 1 Wedi berdasarkan hasil angket pada pra tindakan sebesar 67.34%, siklus I sebesar 71.05%, siklus II 75.56% dan padaakhir tindakan atau siklus ke III sebesar 81.38%. Kesimpulan dari penelitian ini adalah implementasi model cooperative learning teknik *Make A Match* dapat meningkatkan motivasi belajar IPS pada siswa kelas VII A SMP N 1 Wedi Klaten. Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti yaitu sama-sama menggunakan metode *Make A Match* dan menggunakan variabel terikat yaitu motivasi belajar. Perbedaan dengan penelitian ini terletak pada jenis

penelitian yang dilakukan. Penelitian ini termasuk jenis penelitian tindak kelas. Sedangkan penelitian yang akan dilakukan adalah jenis penelitian eksperimen dengan membandingkan dua variabel bebas.

2. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Dalilah Nopani (2013) yang berjudul “Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa Melalui Metode Pembelajaran *Index Card Match* Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII A SMP Negeri 15 Yogyakarta Tahun Ajaran 2012/2013”. Kesimpulan dari skripsi tersebut adalah penerapan metode pembelajaran *Index Card Match* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan adanya peningkatan rata-rata persentase indikator aktivitas belajar siswa pada siklus II dan siklus III. Pada siklus I rata-rata persentase indikator aktivitas belajar adalah 62%. Pada siklus II meningkat sebesar 9% menjadi 71%. Pada siklus III menjadi 85% atau mengalami peningkatan sebesar 14% dari siklus ke II. Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian yang akan dilakukan penulis yaitu sama-sama menggunakan metode *Index Card Match*. Perbedaan dengan penelitian ini terletak pada jenis penelitian yang dilakukan. Penelitian ini termasuk jenis penelitian tindak kelas. Sedangkan penelitian yang akan dilakukan adalah jenis penelitian eksperimen dengan membandingkan dua variabel bebas.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Puspita Handayani (2013) yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Aktif Learning Tipe Fring Line Untuk Meningkatkan Motivasi dan Keaktifan Siswa Kelas VII F Dalam Pembelajaran IPS di SMP N 3 Ngrambe, Ngawi”. Kesimpulan dari skripsi

tersebut adalah penerapan model pembelajaran aktif dapat meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa. Hal tersebut dibuktikan dengan adanya peningkatan rata-rata presentase motivasi dan keaktifan belajar siswa pada siklus I ke siklus II. Pada siklus I rata-rata presentase motivasi siswa berdasarkan angket sebesar 71,48% kemudian di siklus II meningkat sebesar 6,88% menjadi 78,36%. Sedangkan berdasarkan hasil observasi, motivasi siswa di siklus I sebesar 50% dan mengalami peningkatan 30% di siklus II menjadi 80%. Sedangkan keaktifan siswa pada siklus I berdasarkan data observas adalah sebesar 56,90% dan mengalami peningkatan di siklus II sebesar 21,70% menjadi 78,60%. Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian yang akan dilakukan penulis yaitu sama-sama menggunakan variabel terikat motivasi belajar siswa. Perbedaan dengan penelitian ini terletak pada jenis penelitian yang dilakukan. Penelitian ini termasuk jenis penelitian tindak kelas. Sedangkan penelitian yang akan dilakukan adalah jenis penelitian eksperimen dengan membandingkan dua variabel bebas.

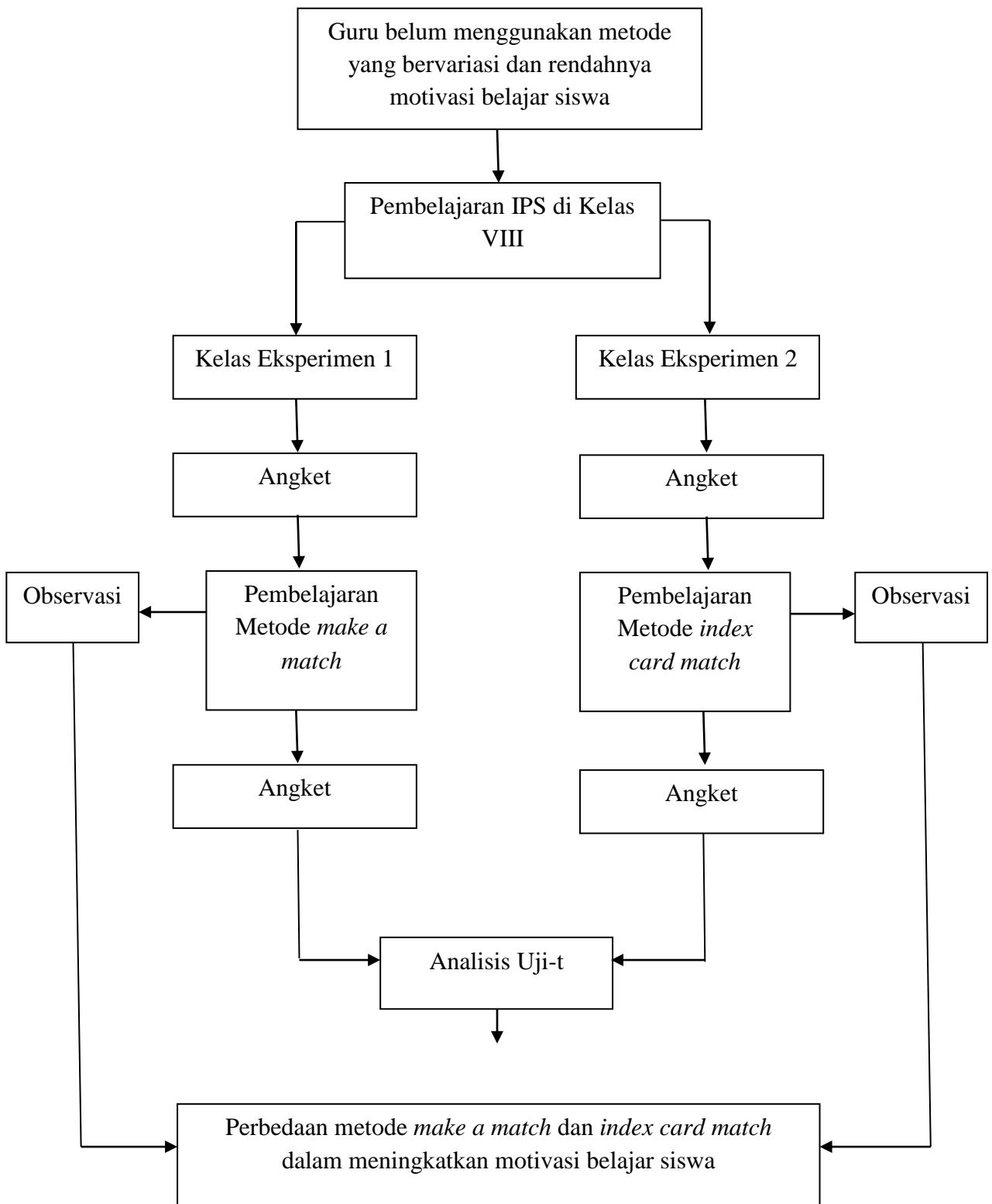
C. Kerangka Pikir

Pembelajaran adalah suatu kegiatan agar proses belajar seseorang atau sekelompok orang yang berkaitan dengan suatu usaha untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Untuk mencapai tujuan tersebut, dalam proses pembelajaran dibutuhkan komponen yang dapat mendukung, yakni guru, media belajar, metode pembelajaran, kurikulum atau standar kompetensi dan

lingkungan belajar, dimana ini akan mempengaruhi cara guru dalam menyampaikan pelajaran yakni dengan menggunakan metode yang cocok. Peran metode pembelajaran yang digunakan yakni *make a match* dan *index card match* agar proses belajar mengajar dapat berjalan dengan lancar dan variatif.

Berdasarkan teori-teori yang dikemukakan di depan ada beberapa konsep yang bisa dikembangkan yaitu pada pembelajaran menggunakan metode *make a match* berbeda dengan menggunakan metode *index card match*, kedua metode tersebut memiliki cara yang berbeda dalam penyampaian materi pembelajaran.

Metode *make a match* dan *index card match* sama-sama mampu mengajak siswa untuk berperan aktif, berfikir logis, dan sistematis selama kegiatan belajar mengajar. Dengan metode tersebut akan membantu siswa belajar berpikir berdasarkan sudut pandang suatu subjek bahasan dengan memberikan kebebasan siswa dalam praktik berpikir dan melibatkan siswa dalam pemecahan dan pengelolaan kelas. Dengan demikian metode ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga aktivitas belajar IPS siswa dapat meningkat. Berikut skema kerangka pikir dari penelitian ini.



Gambar 1. Kerangka Pikir Penelitian

D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian teori dan uraian kerangka pikir, maka dapat disusun hipotesis penelitian sebagai berikut.

1. Hipotesis Nihil (H_o)

Tidak terdapat perbedaan peningkatan motivasi belajar siswa yang signifikan antara siswa kelas VIII MTs YAPI Pakem yang diberikan metode *make a match* dan siswa yang diberikan metode *index card match*.

2. Hipotesis Alternatif (H_a)

Terdapat perbedaan peningkatan motivasi belajar siswa yang signifikan antara siswa kelas VIII MTs YAPI Pakem yang diberikan metode *make a match* dan siswa yang diberikan metode *index card match*.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Sesuai dengan judul penelitian yaitu “Perbedaan Metode *Make A Match* dan *Index Card Match* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar IPS Siswa Kelas VIII di MTs YAPI Pakem”. Maka penelitian ini dilakukan dengan metode eksperimen semu (*Quasi-Exsperiment*). Penelitian ini dikatakan eksperimen semu karena dalam penelitian ini tidak semua variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen dapat dikontrol. Sugiyono (2010:114) mengemukakan penelitian eksperimen semu merupakan penelitian yang digunakan karena sulitnya mendapatkan kelompok kontrol untuk penelitian. Penelitian ini dilakukan dengan maksud untuk melihat akibat dari suatu perlakuan dengan membandingkan satu atau lebih kelompok pembanding yang menerima perlakuan lain.

Desain penelitian ini adalah *Pretest-Posttest, Nonequivalent Multiple-Group Design*. Desain penelitian ini dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 1. Desain Penelitian Eksperimen

Kelompok	Awal	Perlakuan (x)	Akhir
KE_1	Y_1	T_a	Y_1
KE_2	Y_2	T_b	Y_2

William Wiersma (2009: 169)

Keterangan:

Y_1 = Observasi awal, dan *pre test*

T_a = Perlakuan dengan metode *Index Card Match*

T_b = Perlakuan dengan metode *Make A Match*

Y_2 = Observasi akhir, dan *post test*

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui Perbedaan Metode *Make A Match* dan Metode *Index Card Match* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar IPS Siswa Kelas VIII di MTs YAPI Pakem. Penelitian ini menggunakan desain *pretest-posttest, nonequivalent multiple-group design*, dimana sebelum melakukan penelitian, peneliti harus melakukan *pretest* terlebih dahulu dan nantinya pada akhir pertemuan diberikan *posttest*.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di MTs YAPI Pakem. Waktu penelitian dilaksanakan pada bulan April-September, disesuaikan dengan waktu mata pelajaran IPS pada semester 2 Tahun Ajaran 2013/2014.

C. Devinisi Oprasional Variabel

1. Metode *Make A Match*

Metode *make a match* dapat digunakan untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa serta kelancaran dan kekompakan dalam semangat kerja kelompok. Metode *make a match* merupakan metode yang menarik siswa untuk mengulang materi pelajaran yang telah disampaikan sebelumnya, namun metode *make a match* juga dapat digunakan untuk membahas topik baru yang akan disampaikan dengan cara siswa diberikan tugas untuk mempelajari materi atau topik yang akan dibahas terlebih dahulu.

Langkah-langkah menggunakan metode *make a match* adalah sebagai berikut: 1) Guru membagi kelas menjadi tiga kelompok, kelompok pertama merupakan kelompok pembawa kartu-kartu berisi pertanyaan-

pertanyaan. Kelompok kedua adalah kelompok pembawa kartu-kartu berisi jawaban-jawaban. Kelompok ketiga adalah kelompok penilai; 2) Guru memberikan aba-aba sebagai tanda agar kelompok pertama maupun kelompok kedua saling bergerak bertemu untuk mencari pasangan pertanyaan-jawaban yang cocok; 3) Berikan kesempatan kepada siswa untuk berdiskusi; 4) Pasangan yang sudah terbentuk wajib menunjukkan pertanyaan-jawaban kepada kelompok penilai; 5) Kelompok penilai kemudian membacakan apakah pasangan pertanyaan-jawaban cocok; 6) Setelah penilaian dilakukan, atur lagi kelompok pertama dan kedua sebagai kelompok penilai, sementara kelompok penilai sesi pertama dipecah menjadi dua sebagian memegang kartu pertanyaan dan sebagian lainnya memegang kartu jawaban.

2. Metode *Index Card Match*

Metode pembelajaran *index card match* adalah suatu metode pembelajaran aktif dengan cara mencari pasangan kartu indeks yang berupa pertanyaan dan jawaban sambil belajar mengenai suatu materi atau topik belajar. Metode pembelajaran *index card match* dapat digunakan untuk mengulang materi yang telah diberikan sebelumnya. Metode *index card match* dapat digunakan dengan langkah-langkah sebagai berikut: 1) Guru menyiapkan potongan-potongan kertas (kartu *index*) sejumlah siswa yang telah di tulis pertanyaan dan jawaban; 2) Guru mengocok semua kartu *index* sehingga akan tercampur antara soal dan jawaban; 3) Siswa diminta untuk mengambil satu kartu *index* yang

sudah tercampur; 4) Meminta siswa untuk menemukan pasangan kartu *index* mereka dan meminta mereka untuk duduk berdekatan tanpa memberitahu materi yang mereka dapatkan kepada pasangan lain; 5) Memberi kesempatan kepada pasangan siswa untuk membacakan pernyataan yang mereka dapatkan yang kemudian akan dijawab oleh pasangan lain; 6) Membuat klarifikasi dan kesimpulan.

3. Peningkatan Motivasi Belajar

Motivasi belajar adalah semua hal yang menunjukkan pada proses gerak dan dorongan dalam diri manusia untuk melakukan proses perubahan tigkah laku yang menyangkut kegiatan belajar sehingga tujuan subjek belajar tercapai. Dikaitkan dengan kegiatan belajar, motivasi menjadi pendorong bagi siswa untuk melakukan aktivitas belajar. Adanya motivasi belajar akan membuat siswa melakukan tindakan yang mengarah kepada tujuan belajar. Melalui usaha yang tekun dan didasari motivasi, maka seseorang yang belajar akan dapat berprestasi dengan baik.

Motivasi belajar siswa dalam penelitian ini dapat dilihat dari: 1) tekun menghadapi tugas; 2) menunjukkan ketertarikan; 3) Senang mengikuti pelajaran; 4) Selalu memperhatikan pelajaran; 5) Semangat dalam mengikuti pelajaran; 6) Mengajukan Pertanyaan; 7) Berusaha mempertahankan pendapat; 8) Senang memecahkan masalah soal-soal.

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan (Sugiyono, 2010: 61). Populasi pada penelitian ini adalah semua kelas VIII MTs YAPI Pakem yang terdiri dari 3 kelas, yaitu kelas VIII A, VIII B, dan VIII C dengan jumlah siswa 103.

2. Sampel Penelitian

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi (Sugiyono, 2010: 62). Pendapat berbeda dikemukakan oleh Sukardi (2009: 54), menurutnya sebagian dari populasi yang dipilih untuk sumber data tersebut disebut sampel atau cuplikan. Menurut pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa sampel adalah bagian dari populasi yang menjadi objek penelitian. Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*. *Purposive sampling* digunakan apabila anggota sampel dipilih secara khusus berdasarkan tujuan penelitian. Sampel dalam penelitian ini, ditentukan berdasarkan pertimbangan rata-rata ulangan akhir semester I tahun ajaran 2013/2014 pada mata pelajaran IPS.

Sampel dari penelitian ini adalah kelas VIII A dan VIII C MTs YAPI Pakem. Kedua kelas dipilih karena berdasarkan hasil ulangan akhir semester I tahun ajaran 2013/2014 pada mata pelajaran IPS, kedua kelas merupakan kelas yang hampir mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal

(KKM) yang telah ditetapkan yaitu 75. Penentuan kelas eksperimen 1 dan kelas eksperimen 2 dilakukan dengan mengundi kedua kelas dengan cara melempar uang logam sehingga kedua kelas mempunyai peluang yang sama. Berdasarkan pertimbangan ulangan akhir semester I tahun ajaran 2013/2014 dan hasil pengundian, maka dipilihlah kelas VIII A sebagai kelas eksperimen 1 dan kelas VIII C sebagai kelas eksperimen 2.

E. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian

1. Teknik pengumpulan data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi dan angket yang dijabarkan sebagai berikut:

a. Observasi

Observasi pada penelitian ini dilakukan dengan melakukan pengamatan mengenai motivasi belajar siswa selama pembelajaran IPS berlangsung baik menggunakan metode *make a match* dan *index card match*. Observasi juga dilakukan kepada guru dengan melakukan pengamatan mengenai langkah-langkah pembelajaran yang diterapkan oleh guru baik menggunakan metode *make a match* dan *index card match*.

b. Angket

Dalam penelitian ini siswa dijadikan sebagai responden untuk mengukur tingkat motivasi belajar siswa. Angket digunakan untuk mengetahui motivasi belajar siswa. Angket ini berupa angket tertutup, dimana subjek penelitian hanya diizinkan untuk memilih jawaban yang

telah disediakan oleh peneliti. Skala pengukuran dalam angket penelitian ini menggunakan skala *Likert*, dengan alternatif jawaban yaitu Selalu (SL), Sering (SR), Kadang-Kadang (KD) dan Tidak Pernah (TP). Pilihan respon skala empat digunakan agar tidak ada peluang bagi responden untuk bersikap netral sehingga memaksa responden untuk menentukan sikap terhadap fenomena sosial yang ditanyakan (Widoyoko, 2012:106). Angket dalam penelitian ini dilakukan untuk mengukur motivasi belajar siswa.

2. Instrumen penelitian

a. Lembar Observasi

Lembar observasi merupakan lembar pengamatan untuk mengetahui langkah-langkah pembelajaran IPS baik yang menggunakan metode *make a match* maupun metode *index card match* oleh guru. Bentuk lembar observasi dalam penelitian ini adalah *checklist*, sehingga observer hanya memberi tanda *check* pada kolom “ya” atau “tidak”.

Untuk mengetahui klasifikasi motivasi belajar siswa dan keterlaksanaan metode pembelajaran berdasarkan presentase (Ngalim Purwanto, 1994:103), dapat dilihat berdasarkan tabel 2.

Tabel 2. Klasifikasi Presentase Skor Hasil Observasi

Percentase	Kriteria
≤ 54%	Kurang sekali
55-59%	Kurang
60-75%	Cukup
76-85%	Baik
86-100%	Sangat baik

Berikut merupakan kisi-kisi lembar observasi yang digunakan dalam penelitian ini:

Tabel 3. Kisi-Kisi Observasi Guru dalam Pembelajaran IPS dengan Metode *Make A Match*

No	Aspek yang diamati	Indikator	No. Item
1	Proses Pembelajaran	a. Membuka pelajaran b. Melakukan presentasi c. Melakukan apresepsi d. Memberikan motivasi e. Menyampaikan tujuan pembelajaran	1 2 3 4 5
2	Langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan metode <i>Make A Match</i>	a. Menyampaikan materi secara umum b. Menjelaskan dan menaruhkan mengenai langkah-langkah pembelajaran dengan metode <i>Make A Match</i> c. Guru membagi siswa ke dalam 3 kelompok besar d. Guru membagikan kartu <i>index</i> kepada siswa e. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mencermati kartu <i>index</i> f. Guru membimbing siswa untuk menemukan kartu <i>index</i> pasangan masing-masing g. Guru membimbing siswa yang telah menemukan pasangan kartu <i>index</i> untuk duduk berpasangan h. Guru menunjuk beberapa pasang siswa untuk presentasi i. Guru membimbing siswa untuk menanggapi hasil dari presentasi	6 7 8 9 10 11 12 13 14
3	Penutup dan Evaluasi	a. Merefleksi jalannya diskusi b. Memberikan tugas kepada siswa untuk mempelajari materi selanjutnya c. Menutup pelajaran dengan berdoa dan salam	15 16 17

Tabel 4. Kisi-Kisi Observasi Guru dalam Pembelajaran IPS dengan Metode *Index Card Match*

No	Aspek yang diamati	Indikator	No. Item
1	Proses Pembelajaran	a. Membuka pelajaran b. Melakukan presentasi c. Melakukan apresepsi d. Memberikan motivasi e. Menyampaikan tujuan pembelajaran	1 2 3 4 5
2	Langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan metode <i>Make A Match</i>	a. Menyampaikan materi secara umum b. Menjelaskan dan menarahkan mengenai langkah-langkah pembelajaran dengan metode <i>Index Card Match</i> c. Guru membagi siswa ke dalam 2 kelompok besar d. Guru membagikan kartu <i>index</i> kepada siswa e. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mencermati kartu <i>index</i> f. Guru membimbing siswa untuk menemukan kartu <i>index</i> pasangan masing-masing g. Guru membimbing siswa yang telah menemukan pasangan kartu <i>index</i> untuk duduk berpasangan h. Guru menunjuk beberapa pasang siswa untuk presentasi i. Guru membimbing siswa untuk menanggapi hasil dari presentasi	6 7 8 9 10 11 12 13 14
3	Penutup dan Evaluasi	a. Merefleksi jalannya diskusi b. Memberikan tugas kepada siswa untuk mempelajari materi selanjutnya c. Menutup pelajaran dengan berdoa dan salam	15 16 17

Tabel 5. Kisi-Kisi Instrumen Observasi Motivasi

Aspek	Indikator	No. Item
Motivasi belajar siswa di kelas	1. Tekun mengerjakan tugas mata pelajaran IPS 2. Tertarik pada mata pelajaran IPS 3. Senang mengikuti pelajaran IPS 4. Selalu memperhatikan pelajaran IPS 5. Semangat dalam mengikuti pelajaran IPS 6. Mengajukan pertanyaan pada saat pelajaran IPS 7. Mempertahankan Pendapatnya 8. Senang memecahkan masalah soal-soal	1 2 3 4 5 6 7 8

b. Angket

Bentuk angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah *check list*, sehingga responden hanya memberikan tanda check (✓) pada kolom yang sesuai. Berikut merupakan kisi-kisi angket untuk mengetahui tingkat motivasi belajar siswa.

Tabel 6. Kisi-Kisi Angket Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS

No	Indikator	No. Item
1	Tekun menghadapi tugas	1, 2, 3
2	Tertarik dengan pelajaran IPS	4, 5
3	Senang mengikuti pelajaran IPS	6, 7
4	Selalu memperhatikan pelajaran IPS	8, 9
5	Semangat dalam mengikuti pelajaran IPS	10, 11
6	Mengajukan pertanyaan	12, 13, 14
7	Mampu mempertahankan pendapatnya	15, 16, 17
8	Mampu memecahkan masalah soal-soal	18, 19, 20

Tabel 7. Kriteria Penilaian Pernataan Angket Berdasarkan Skala Likert

Alternatif Jawaban	Skor untuk pernyataan positif	Skor untuk pernyataan negatif
Selalu (SL)	4	1
Sering (SR)	3	2
Kadang-Kadang (KD)	2	3
Tidak Pernah (TP)	1	4

F. Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen

1. Uji Validitas

Uji validitas perlu dilakukan untuk mengetahui kualitas instrumen dalam kaitannya mengukur hal yang seharusnya diukur. Uji validitas dilakukan oleh seorang ahli (*expert judgment*), untuk mengukur apakah instrumen tes yang dibuat sudah benar-benar valid atau belum. Validitas instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu validitas isi dan validitas konstruk.

a. Validitas Isi

Validitas isi sering kali dinamakan validitas kurikulum yang mengandung arti bahwa suatu alat ukur dipandang valid apabila sesuai dengan isi kurikulum yang hendak diukur (Sumarna, 2006: 51). Untuk mengetahui validitas isi instrumen dalam penelitian ini disusun kisi-kisi terlebih dahulu, setelah itu dikonsultasikan dengan dosen pembimbing yang dapat memberikan masukan tentang instrumen yang telah disusun.

b. Validitas Konstruk

Validitas konstruk megandung arti bahwa suatu alat ukur dikatakan valid apabila telah cocok dengan kontruksi teori dimana tes itu dibuat. Dengan kata lain sebuah tes dikatakan memiliki validitas konstruk apabila soal-soalnya mengukur setiap aspek berpikir yang diuraikan dalam standar koperasi, koperasi dasar, maupun indikator yang terdapat dalam kurikulum (Sumarna, 2006: 53). Dalam penelitian ini untuk menguji validitas konstruk, digunakan pendapat para ahli (*expert judgement*). Sebelum divalidasi, instrumen disusun terlebih dahulu, kemudian dikonsultasikan kepada dosen pembimbing dan narasumber.

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas merupakan salah satu syarat yang harus dipenuhi sebelum suatu instrumen digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian yang sesungguhnya. Menurut Suharsimi Arikunto (2006: 178) reliabilitas menunjuk pada suatu pengertian bahwa instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik. Suatu instrumen evaluasi dikatakan mempunyai nilai reliabilitas tinggi, apabila tes yang dibuat mempunyai hasil konsisten dalam mengukur yang hendak diukur. Bentuk uji reliabilitas dalam penelitian ini adalah internal dari alat ukur itu sendiri. Adapun perhitungan dengan menggunakan *Alpha Conbach* bantuan program *SPSS 16 for*

windows. Instrumen dinyatakan reliabel jika koefisien korelasinya $\geq 0,6$.

Hasil perhitungan reliabilitas selengkapnya dapat diihat pada lampiran 20.

G. Teknik Analisis Data

1. Penyajian data

Penyajian data dilakukan dengan menggunakan:

a. Tabel Distribusi Frekuensi

Data yang telah terkumpul akan disajikan dalam tabel distribusi frekuensi. Hal ini dilakukan agar data dapat disajikan lebih efisien dan komunikatif. Tabel distribusi frekuensi dapat menyederhanakan data-data responden yang cukup banyak.

b. Grafik

Setelah tabel distribusi frekuensi dibuat maka selanjutnya dibuat grafik batang (histogram). Hal ini dilakukan untuk dapat melihat tampilan fisik dari data yang diperoleh.

2. Uji Prasyarat Analisis

Uji prasyarat analisis dilakukan untuk mengetahui apakah data yang telah terkumpul dapat memenuhi syarat untuk dianalisi dalam statistik. Oleh karena itu perlu diuji secara normalitas dan homogenitas.

a. Uji Normalits

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah distribusi data normal atau tidak. Data yang memiliki distribusi normal berarti mempunyai sebaran yang normal pula, yang berarti data tersebut dianggap bisa mewakili populasi. Pengujian normalitas dalam

penelitian ini menggunakan uji *Klomogorov Smirnov* yang diolah dengan bantuan program *SPSS 16 for windows*. Kriteria normalitas yaitu jika nilai signifikansi lebih dari 0,05 maka data terdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Pengujian homogenitas bertujuan untuk mengetahui sampel berasal dari populasi yang homogen atau tidak dengan membandingkan kedua variabelnya. Cara mengetahui homogenitas data dilakukan dengan uji *Levene (one-way anova)* berpantuan program *SPSS 16 for windows*. Kriteria homogenitas yaitu apabila nilai signifikansi lebih dari 0,05 maka data dinyatakan homogen.

3. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan motivasi belajar siswa antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Dalam penelitian ini, uji hipotesis yang digunakan adalah uji perbedaan (Uji-t) untuk rata-rata sampel independen. Pengujian hipotesis dilakukan dengan analisis *Independent Sample T-test* terhadap *gain score* pada program *SPSS 16 for windows*.

Kriteria penerimaan atau penolakan H_o pada taraf signifikansi 0,05 dengan menggunakan program *SPSS 16 for windows* adalah jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_o ditolak dan H_a diterima. Akan tetapi jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_o diterima dan H_a ditolak. Penerimaan atau penolakan H_o juga dapat dilihat melalui probabilitas (sig) yaitu jika probabilitas

(sig)>0,05 maka H_o diterima, dan sebaliknya jika probabilitas (sig)<0,05 maka H_o ditolak.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di MTs YAPI Pakem yang berlokasi di Jalan Kaliurang Km. 17, Labasan, Pakembinangun, Pakem. Sekolah ini mudah dijangkau karena letaknya yang strategis dekat dengan jalan raya. Struktur kepemimpinan di MTs YAPI Pakem dipimpin oleh Bapak Hadlirin, S. Ag. Kepala sekolah dibantu oleh beberapa wakil kepala sekolah yang memiliki wewenang dalam urusan kesiswan, urusan kurikulum, dan urusan sarana prasarana.

Adapun tentang Visi dan Misi MTs YAPI Pakem sebagai berikut:

1. Visi MTs YAPI Pakem

Membentuk Karakter Manusia Yang Unggul, Sejati, Taqwa, Inovativ, Kompetitif, Amanah, Mawaddah, Wa Rahmah.

2. Misi MTs YAPI Pakem

- a. Lulusan yang berkepribadian unggul dan berkarakter.
- b. Pendidikan berwawasan pengetahuan, teknologi, iman dan taqwa.
- c. Lulusan yang kompetitif.
- d. Sistem penilaian yang wajar dan bermanfaat.
- e. Pendidik dan tenaga kependidikan yang memenuhi kualifikasi dan profesional.
- f. Sarana pendidikan yang sesuai dengan kebutuhan.

- g. Proses pendidikan yang sesuai dengan kebutuhan.
- h. Proses pembelajaran dengan CTL dan PAIKEM yang islami.
- i. Komunikasi dan interaksi warga madrasah yang harmonis.

Kondisi lingkungan sekolah cukup kondusif bagi terciptanya suasana belajar mengajar yang tenang. Secara umum kondisi MTs YAPI Pakem dapat dideskripsikan sebagai berikut:

1. Ruang Kelas

MTs YAPI Pakem memiliki 8 ruang kelas yang terdiri dari kelas VII sebanyak 3 kelas, kelas VIII sebanyak 3 kelas, dan kelas XI sebanyak 2 kelas. Masing-masing kelas memiliki fasilitas yang menunjang proses pembelajaran meliputi, meja, kursi, papan tulis, dan lain-lain.

2. Ruang Perkantoran

Ruang perkantoran terdiri dari ruang kepala sekolah, ruang tata usaha, ruang guru, dan ruang bimbingan konseling.

3. Laboratorium

Laboratorium yang dimiliki MTs YAPI Pakem meliputi laboratorium IPA, laboratorium bahasa, dan laboratorium Multimedia/Komputer.

4. Tempat Ibadah

Masjid di MTs YAPI Pakem berukuran cukup besar dengan kondisi yang sangat layak. Tempat wudhu dan fasilitas toilet terjaga dengan baik.

5. Ruang penunjang pembelajaran

Ruang penunjang pembelajaran terdiri dari perpustakaan, lapangan yang cukup luas untuk melakukan kegiatan olahraga seperti futsal, voli, dan sepak bola.

6. Potensi siswa

Jumlah siswa MTs YAPI Pakem Tahun Ajaran 2013/2014 secara keseluruhan berjumlah 273 siswa yang terdiri dari 110 siswa kelas VII, 103 siswa kelas VIII dan 60 siswa kelas XI.

7. Potensi guru

Jumlah guru keseluruhan di MTs YAPI Pakem adalah 25 guru, terdiri dari 6 guru PNS DPK dari Kemenag dan Kemendikbud, 14 guru adalah guru yayasan dan 5 guru tidak tetap. Mayoritas guru berjenjang pendidikan S2 sejumlah 1 orang, jenjang S1 sejumlah 20 orang. Selainnya adalah lulusan D3 sebanyak 1 orang dan lulusan SMA/SMK sebanyak 3 orang.

8. Potensi karyawan

Sekolah ini memiliki 7 tenaga kependidikan yang hampir semuanya merupakan tamatan SMA atau di bawahnya berjumlah 7 orang (4 orang laki-laki dan 3 orang perempuan). Dari ketujuh karyawan 5 orang bertugas di ruang TU (3 orang perempuan dan 2 laki-laki) dan 2 orang merupakan penjaga sekolah (2 orang laki-laki).

B. Pelaksanaan Penelitian

Penelitian ini termasuk dalam penelitian eksperimen semu. Penelitian ini melibatkan dua kelas yaitu kelas VIII A sebagai kelas eksperimen 1 yang diberikan pembelajaran dengan metode *index card match*, dan kelas VIII C sebagai kelas Eksperimen 2 yang diberikan pembelajaran dengan metode *make a match*. Kedua kelompok baik eksperimen 1 dan eksperimen 2 diberikan materi oleh guru yang sama. Data hasil penelitian ini adalah data motivasi belajar siswa. Data motivasi belajar siswa diperoleh melalui hasil lembar observasi serta angket. Data motivasi belajar siswa yang dilakukan meliputi: (1) data motivasi belajar awal siswa, (2) data motivasi belajar akhir siswa, (3) data peningkatan motivasi belajar siswa.

Perlakuan pada masing-masing kelas dilakukan sebanyak 2 kali tiap perlakuan dengan alokasi waktu 2 x 40 menit pertatap muka. Adapun jadwal tatap muka kedua kelas dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 8. Jadwal Tatap Muka Kelas Eksperimen 1 dan Kelas Eksperimen 2

No.	Hari, Tanggal	Waktu	Keterangan	
			KE 1	KE 2
1	Jumat, 30 Mei 2014	07.30-09.00	<i>Index Card Match</i>	
		08.35-10.10 (15 menit istirahat)		<i>Make A Match</i>
2	Selasa, 3 Juni 2014	07.30-09.00	<i>Index Card Match</i>	
		11.30-13.15 (15 menit istirahat)		<i>Make A Match</i>

C. Deskripsi Data Penelitian

Deskripsi data penelitian dari setiap variabel penelitian ini meliputi beberapa data, yaitu: data hasil angket dan observasi untuk mengukur motivasi belajar siswa.

1. Data Angket Motivasi Belajar Siswa

a. Data Angket Motivasi Belajar Siswa Kelas Eksperimen 1

1) Data Angket Motivasi Belajar Siswa Sebelum Perlakuan Kelas Eksperimen 1

Hasil analisis statistik deskriptif data angket motivasi belajar siswa sebelum perlakuan kelas eksperimen 1 diperoleh dengan menggunakan program SPSS 16 *for Windows*. Berikut ini merupakan hasil analisis statistik deskriptif data angket motivasi belajar siswa sebelum perlakuan kelas eksperimen 1:

Tabel 9. Hasil Analisis Statistik Deskriptif Data Angket Motivasi Belajar Siswa Sebelum Perlakuan Kelas Eksperimen 1

Statistics		
ANGKET AWAL KELAS EKSPERIMEN		
N	Valid	32
	Missing	32
Mean		48.16
Median		47.50
Mode		45
Std. Deviation		7.780
Minimum		33
Maximum		67

Sumber: Data Primer yang Telah Diolah Menggunakan *SPSS 16 for Windows*

Tabel di atas merupakan hasil analisis deskriptif nilai angket sebelum perlakuan pada kelas eksperimen 1 dengan bantuan program SPSS 16 *for Windows*. Berdasarkan data tersebut dapat diketahui bahwa rata-rata (*mean*) hasil angket dari 32 siswa ialah 48,16. Titik tengah (*median*) dari hasil angket ialah 47,50 dan nilai yang sering muncul (*modus*) ialah 45. Nilai terendah dari hasil angket ialah sebesar 33 sedangkan nilai tertinggi sebesar 67.

Distribusi frekuensi data angka angket motivasi belajar siswa sebelum perlakuan kelas eksperimen 1 selengkapnya ditunjukkan pada tabel 10.

Tabel 10. Distribusi Frekuensi Data Angket Motivasi Belajar Siswa Sebelum Perlakuan Kelas Eksperimen 1

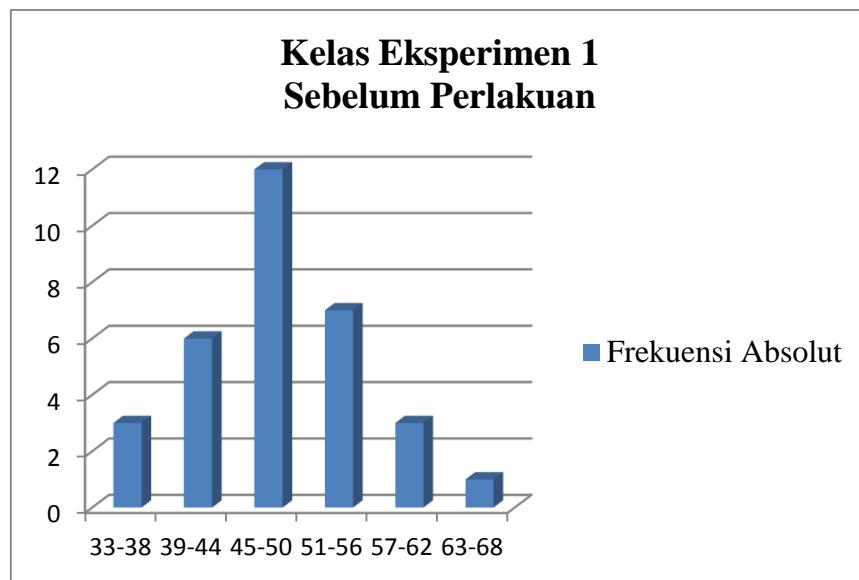
Kelas Interval	Frekuensi Absolut	Frekuensi Komulatif	Frekuensi Relatif (%)	Frekuensi Komulatif Relatif (%)
33-38	3	1	9,38%	100%
39-44	6	4	18,75%	90,63%
45-50	12	11	37,50%	71,88%
51-56	7	23	21,88%	34,38%
57-62	3	29	9,38%	12,50%
63-68	1	32	3,13%	3,13%
Total	32		100%	

Sumber: Data Primer yang Telah Diolah Menggunakan *SPSS 16 for Windows*

Berdasarkan tabel di atas, skor motivasi belajar siswa terendah berada pada interval 33-38 yaitu 9,38% berjumlah 3 siswa. Interval 39-44 yaitu 18,75% berjumlah 6 siswa. Interval 45-50 yaitu 37,50% berjumlah 12 siswa. Interval 51-56 yaitu 21,88% berjumlah 7 siswa. Interval 57-62 yaitu 9,38% berjumlah 3 siswa.

Skor motivasi belajar siswa tertinggi terdapat pada interval 63-68 dengan jumlah 1 siswa atau 3,13%.

Distribusi frekuensi data angket motivasi belajar sebelum perlakuan kelas eksperimen 1 dapat digambarkan dalam histogram pada gambar 2.



Gambar 2. Histogram Distribusi Frekuensi angket motivasi belajar sebelum perlakuan kelas eksperimen 1

2) Data Angket Motivasi Belajar Siswa Setelah Perlakuan Kelas Eksperimen 1

Hasil analisis statistik deskriptif data angket aktivitas belajar siswa setelah perlakuan kelas eksperimen 1 diperoleh dengan menggunakan Program SPSS 16 *for Windows*. Berikut ini merupakan analisis statistik deskriptif data angket motivasi belajar siswa setelah perlakuan kelas eksperimen 1:

Tabel 11. Hasil Analisis Statistik Deskriptif Data Angket Motivasi Belajar Siswa Sesudah Perlakuan Kelas Eksperimen 1

Statistics		
ANGKET AKHIR KELAS EKSPERIMENT		
N	Valid	32
	Missing	32
Mean		58.8438
Median		59.0000
Mode		56.00 ^a
Std. Deviation		6.05943
Minimum		47.00
Maximum		71.00

Sumber: Data Primer yang Telah Diolah Menggunakan *SPSS 16 for Windows*

‘‘ Tabel di atas merupakan hasil perhitungan nilai angket kelas eksperimen 1 dengan bantuan Program SPSS 16 for Windows. Berdasarkan data di atas nilai rata-rata (*mean*) hasil angket yaitu sebesar 58,84. Titik tengah (*median*) hasil angket yaitu sebesar 59 sedangkan nilai yang paling sering muncul (*modus*) yaitu sebesar 56. Sedangkan nilai terendah yaitu sebesar 47 dan nilai tertinggi yaitu 71.

Distribusi frekuensi data angket aktivitas belajar siswa setelah perlakuan kelas eksperimen 1 selengkapnya ditunjukkan pada tabel 12.

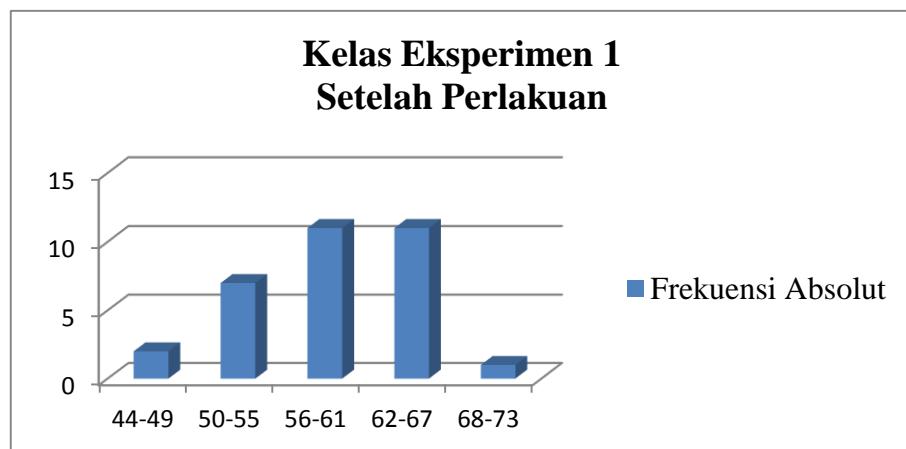
Tabel 12. Distribusi Frekuensi Data Angket Motivasi Belajar Siswa Sesudah Perlakuan Kelas Eksperimen 1

Kelas Interval	Frekuensi Absolut	Frekuensi Komulatif	Frekuensi Relatif (%)	Frekuensi Komulatif Relatif (%)
44-49	2	1	6,25%	100%
50-55	7	12	21,88%	93,75%
56-61	11	23	34,38%	71,88%
62-67	11	30	34,38%	37,50%
68-73	1	32	3,13%	3,13%
Total	32		100%	

Sumber: Data Primer yang Telah Diolah Menggunakan *SPSS 16 for Windows*

Berdasarkan tabel di atas, skor motivasi belajar siswa terendah berada pada interval 44-49 yaitu 6,25% berjumlah 2 siswa. Interval 50-55 yaitu 21,88% berjumlah 7 siswa. Interval 56-61 yaitu 34,38% berjumlah 11 siswa. Interval 62-67 yaitu 34,38% berjumlah 11 siswa. Skor motivasi belajar siswa tertinggi terdapat pada interval 68-73 yaitu 3,13% berjumlah 1 siswa.

Data angket motivasi belajar siswa setelah perlakuan kelas eksperimen 1 dapat digambarkan dalam histogram pada gambar 3.



Gambar 3. Histogram Distribusi Frekuensi angket motivasi belajar setelah perlakuan kelas eksperimen 1

b. Data Angket Motivasi Belajar Siswa Kelas Eksperimen 2

1) Data Angket Motivasi Belajar Siswa Sebelum Perlakuan Kelas Eksperimen 2

Hasil analisis statistik deskriptif data angket motivasi belajar siswa sebelum perlakuan kelas eksperimen 2 diperoleh dengan menggunakan program *SPSS 16 for Windows*. Berikut ini merupakan hasil analisis statistik deskriptif data angket motivasi belajar siswa sebelum perlakuan kelas eksperimen 2:

Tabel 13. Hasil Analisis Statistik Deskriptif Data Angket Motivasi Belajar Siswa Sebelum Perlakuan Kelas Eksperimen 2

Statistics		
ANGKET AWAL KELAS EKSPERIMENT		
N	Valid	32
	Missing	32
Mean		51.7188
Median		51.5000
Mode		48.00 ^a
Std. Deviation		8.34047
Minimum		31.00
Maximum		67.00

Sumber: Data Primer yang Telah Diolah Menggunakan *SPSS 16 for Windows*

Tabel di atas merupakan hasil analisis deskriptif nilai angket sebelum perlakuan pada kelas eksperimen 2 dengan bantuan program *SPSS 16 for Windows*. Berdasarkan data tersebut dapat diketahui bahwa rata-rata (*mean*) hasil angket dari 32 siswa ialah 51,72. Titik tengah (*median*) dari hasil angket ialah 51,50

dan nilai yang sering muncul (*modus*) ialah 48. Nilai terendah dari hasil angket ialah sebesar 31 sedangkan nilai tertinggi sebesar 67.

Distribusi frekuensi data angka angket motivasi belajar siswa sebelum perlakuan kelas eksperimen 2 selengkapnya ditunjukkan pada tabel 14.

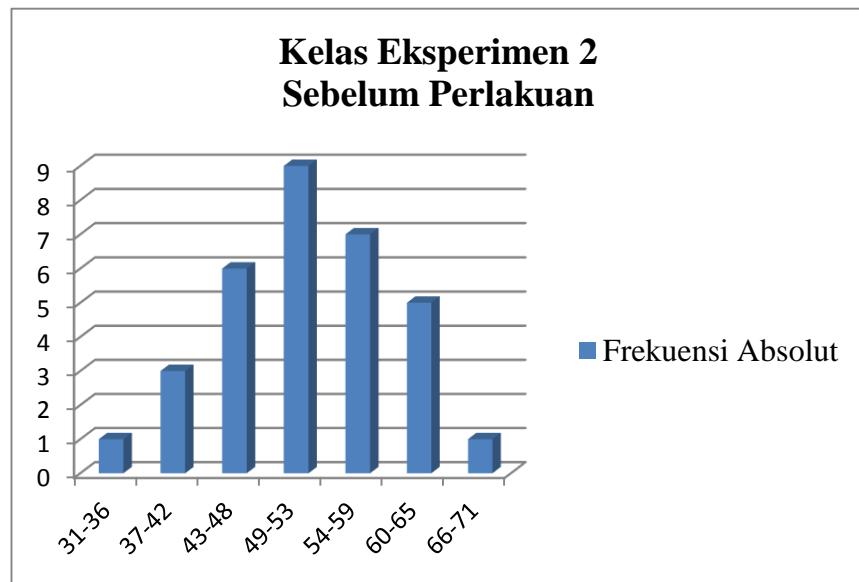
Tabel 14. Distribusi Frekuensi Data Angket Motivasi Belajar Siswa Sebelum Perlakuan Kelas Eksperimen 2

Kelas Interval	Frekuensi Absolut	Frekuensi Komulatif	Frekuensi Relatif (%)	Frekuensi Komulatif Relatif (%)
31-36	1	1	3,13%	100%
37-42	3	6	9,38%	96,88%
43-48	6	13	18,75%	87,50%
49-53	9	22	28,13%	68,75%
54-59	7	28	21,88%	40,63%
60-65	5	31	15,63%	18,75%
66-71	1	32	3,13%	3,13%
Total	32		100%	

Sumber: Data Primer yang Telah Diolah Menggunakan *SPSS 16 for Windows*

Berdasarkan tabel di atas, skor motivasi belajar siswa terendah berada pada interval 31-36 yaitu 3,13% berjumlah 1 siswa. Interval 37-42 yaitu 9,38% berjumlah 3 siswa. Interval 43-48 yaitu 18,75% berjumlah 6 siswa. Interval 49-53 yaitu 28,13% berjumlah 9 siswa. Interval 54-59 yaitu 21,88% berjumlah 7 siswa. Interval 60-65 yaitu 15,63% berjumlah 5 siswa. Skor motivasi belajar siswa tertinggi terdapat pada interval 66-71 yaitu 3,13% berjumlah 1 siswa.

Distribusi frekuensi data angket motivasi belajar sebelum perlakuan kelas eksperimen 2 dapat digambarkan dalam histogram pada gambar 4.



Gambar 4. Histogram Distribusi Frekuensi angket motivasi belajar sebelum perlakuan kelas eksperimen 2

2) Data Angket Motivasi Belajar Siswa Setelah Perlakuan Kelas Eksperimen 2

Hasil analisis statistik deskriptif data angket aktivitas belajar siswa setelah perlakuan kelas eksperimen 2 diperoleh dengan menggunakan Program SPSS 16 *for Windows*. Berikut ini merupakan analisis statistik deskriptif data angket motivasi belajar siswa setelah perlakuan kelas eksperimen 2:

Tabel 15. Hasil Analisis Statistik Deskriptif Data Angket Motivasi Belajar Siswa Sesudah Perlakuan Kelas Eksperimen 2

Statistics		
ANGKET AKHIR KELAS EKSPERIMENT		
N	Valid	32
	Missing	32
	Mean	64.6562
	Median	65.0000
	Mode	65.00 ^a
	Std. Deviation	4.55511
	Minimum	54.00
	Maximum	73.00

Sumber: Data Primer yang Telah Diolah Menggunakan *SPSS 16 for Windows*

Tabel di atas merupakan hasil analisis deskriptif nilai angket sesudah perlakuan pada kelas eksperimen 2 dengan bantuan program SPSS 16 *for Windows*. Berdasarkan data tersebut dapat diketahui bahwa rata-rata (*mean*) hasil angket dari 32 siswa ialah 54,66. Titik tengah (*median*) dari hasil angket ialah 65,00 dan nilai yang sering muncul (*modus*) ialah 65. Nilai terendah dari hasil angket ialah sebesar 54 sedangkan nilai tertinggi sebesar 73.

Distribusi frekuensi data angket aktivitas belajar siswa setelah perlakuan kelas eksperimen 2 selengkapnya ditunjukkan pada tabel 16.

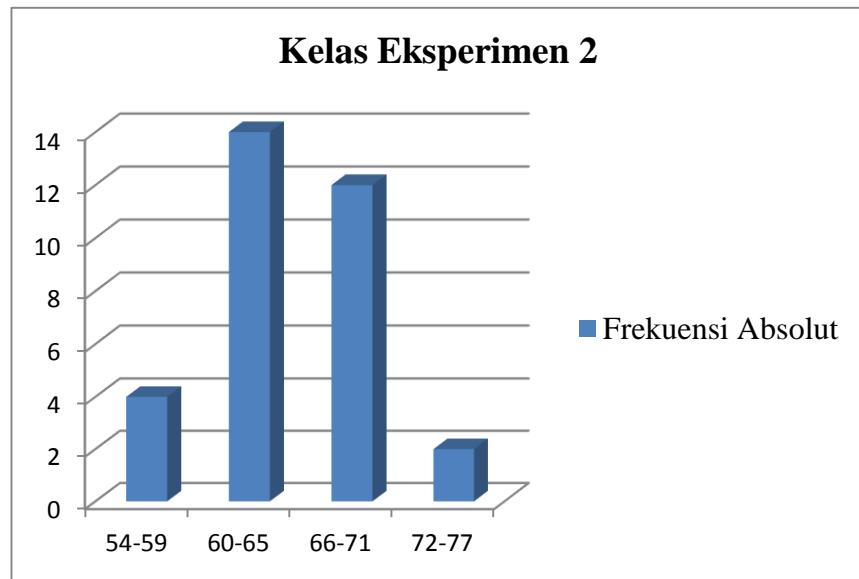
Tabel 16. Distribusi Frekuensi Data Angket Motivasi Belajar Siswa Sesudah Perlakuan Kelas Eksperimen 2

Kelas Interfal	Frekuensi Absolut	Frekuensi Komulatif	Frekuensi Relatif (%)	Frekuensi Komulatif Relatif (%)
54-59	4	2	12,50%	100%
60-65	14	14	43,75%	87,50%
66-71	12	28	37,50%	43,75%
72-77	2	32	6,25%	6,25%
Total	32		100%	

Sumber: Data Primer yang Telah Diolah Menggunakan *SPSS 16 for Windows*

Berdasarkan tabel di atas, skor motivasi belajar siswa terendah pada interval 54-59 yaitu 12,50% berjumlah 4 siswa. Interval 60-65 yaitu 43,75% berjumlah 14 siswa. Interval 66-71 yaitu 37,50% berjumlah 12 siswa. Skor motivasi belajar siswa tertinggi terdapat pada interval 72-77 yaitu 6,25% berjumlah 2 siswa.

Distribusi frekuensi data angket motivasi belajar sesudah perlakuan kelas eksperimen 2 dapat digambarkan dalam histogram pada gambar 5.



Gambar 5. Histogram Distribusi Frekuensi angket motivasi belajar sesudah perlakuan kelas eksperimen 2

2. Data Hasil Observasi Motivasi Belajar Siswa

Data hasil observasi digunakan sebagai data pendukung angket motivasi belajar siswa. Berdasarkan observasi yang dilakukan, diperoleh presentase motivasi blajar siswa kelas eksperimen 1 dan kelas eksperimen 2 sebagai berikut:

Tabel 17. Presentase Motivasi Belajar Siswa *)

Data	Kelas Eksperimen 1	Kelas Eksperimen 2
Observasi Pertemuan 1	56%	62%
Observasi Pertemuan 2	76%	86%
Selisih	20%	24%

Sumber: Data Primer yang Telah Diolah Menggunakan *SPSS 16 for Windows*

*) Hasil observasi motivasi belajar siswa selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 6, 7, 8, 9.

Tabel di atas menunjukkan bahwa selama peroses pembelajaran motivasi belajar siswa mengalami peningkatan pada kelas eksperimen 1 maupun kelas eksperimen 2. Akan tetapi dapat dilihat bahwa presentase peningkatan lebih tinggi pada kelas eksperimen 1.

Hasil observasi pada pertemuan I kelas eksperimen 1 sebesar 56% termasuk kriteria kurang dan kelas eksperimen 2 sebesar 62% termasuk kriteria cukup. Pada pertemuan II presentase motivasi belajar siswa kelas eksperimen 1 meningkat menjadi 76% termasuk kriteria baik, sedangkan presentase kelas eksperimen 2 meningkat menjadi 86% termasuk kriteria sangat baik.

D. Pengujian Hipotesis

1. Uji Prasyarat Analisis

Uji prasyarat analisis dibutuhkan sebelum menganalisis data. Pengujian prasyarat analisis dapat dilakukan dengan uji normalitas dan homogenitas. Apabila kriteria pengujian normalitas dan homogenitas dapat terpenuhi, maka selanjutnya dapat dilakukan uji hipotesis dengan uji-t. Perhitungan dari analisis ini dilakukan menggunakan Program SPSS 16 *for Windows*.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan pada hasil angket motivasi belajar siswa dari kedua kelas baik kelas eksperimen 1 dengan metode *index card match* maupun kelas eksperimen 2 dengan metode *make a match*.

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data dari kedua

kelompok berdistribusi normal atau tidak. Hasil uji normalitas dilakukan dengan bantuan program SPSS 16 *for Windows* dengan uji *Kolmogorov Smirnov*. Persyaratan data tersebut normal jika probabilitas atau $p > 0,05$ pada uji normalitas *Kolmogorov Smirnov*.

Bentuk hipotesis untuk uji normalitas sebagai berikut:

H_0 : data berasal dari populasi yang terdistribusi normal

H_a : data tidak berasal dari populasi yang terdistribusi normal

Kriteria pengambilan keputusan didasarkan pada hasil probabilitas yang diperoleh, yaitu:

Jika probabilitas $> 0,05$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak.

Jika probabilitas $< 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Tabel 18. Hasil Uji Normalitas dengan *Kolmogorov Smirnov* Kelas Eksperimen 1

Data	Signifikansi	Keterangan
Angket Sebelum Perlakuan	0,200	Data terdistribusi normal
Angket Setelah Perlakuan	0,200	Data terdistribusi normal

Sumber: Data Primer yang Telah Diolah Menggunakan SPSS 16 *for Windows*

Tabel 19. Hasil Uji Normalitas dengan *Kolmogorov Smirnov* Kelas Eksperimen 2

Data	Signifikansi	Keterangan
Angket Sebelum Perlakuan	0,200	Data terdistribusi normal
Angket Setelah Perlakuan	0,200	Data terdistribusi normal

Sumber: Data Primer yang Telah Diolah Menggunakan SPSS 16 *for Windows*

Berdasarkan tabel dapat diketahui bahwa sebaran data angket awal maupun akhir yaitu berdistribusi normal atau memenuhi persyaratan uji normalitas karena nilai $p > 0,05$. Adapun perhitungan uji normalitas dengan menggunakan *Kolmogorov Smirnov* dapat dilihat secara lengkap dalam lampiran.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk menguji kesamaan varian antara kelompok yang dibandingkan. Jika varian kelas tersebut sama, maka kedua kelas dapat dikatakan homogen. Uji homogenitas dilakukan dengan menggunakan analisis *test of homogeneity of varians* dengan statistik *Levene* melalui Program SPSS 16 for Windows. Kriteria pengambilan keputusan didasarkan pada hasil probabilitas yang diperoleh. Jika probabilitas $> 0,05$ maka kedua kelompok data berasal dari populasi yang mempunyai variansi sama (homogen), dan sebaliknya jika probabilitas $< 0,05$ maka kedua kelompok data bukan berasal dari populasi yang mempunyai variansi sama (tidak homogen). Berikut ini merupakan hasil uji homogenitas data angket motivasi belajar siswa baik kelas eksperimen 1 dan kelas eksperimen 2:

Tabel 20. Hasil Uji Homogenitas Data Penelitian *)

Data	Signifikansi (P)	Keterangan
Angket Sebelum Perlakuan	0,768	Variansi homogen
Angket Sesudah Perlakuan	0,071	Variansi homogen

Sumber: Data Primer yang Telah Diolah Menggunakan *SPSS 16 for Windows*

*) Perhitungan selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 18.

Berdasarkan tabel dapat dilihat bahwa data angket motivasi belajar siswa memiliki taraf signifikansi (P) $> 0,05$. Jadi, dapat dinyatakan bahwa data penelitian memiliki variansi yang sama (homogen).

2. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji beda atau uji-t (*independent sample t-test*) dengan bantuan Program SPSS 16 for Windows. Terdapat beberapa hal yang harus diperhatikan dalam menafsirkan hasil uji-t menggunakan Program SPSS 16 for Windows. Langkah pertama dalam menafsirkan hasil uji-t adalah menentukan apakah varians dari kedua variabel sama atau tidak. Keluaran uji-t dengan Program SPSS 16 for Windows terdapat *Levene's Test for Equality of Variance* yang berfungsi untuk menunjukkan apakah variabel dari kedua variabel sama atau berbeda. Varians kedua variabel dinyatakan sama ababila nilai signifikansi (P) $> 0,05$. Sebaliknya, varians dari kedua variabel tidak sama, apabila nilai signifikansi (P) $< 0,05$ pada kolom *Levene's Test for Equality of Variance*.

Hasil keluaran pada kolom *Levene's Test for Equality of Variance* menunjukkan varians dari kedua variabel sama, maka nilai koefisien t yang harus dibaca adalah kolom t baris *equal variances assumed*. Apabila varians kedua variabel berbeda, maka dalam pengujian t menggunakan nilai koefisien t pada baris *equal variances assumed*.

a. Hipotesis

- 1) Hipotesis Nihil (H_0) : Tidak ada perbedaan motivasi belajar antara siswa yang belajar menggunakan metode *make a match* dibandingkan dengan siswa yang belajar menggunakan metode *index card match* pada pembelajaran IPS di kelas VIII MTs YAPI Pakem Tahun Ajaran 2013/2014.
- 2) Hipotesis Alternatif (H_a) : Terdapat perbedaan motivasi belajar antara siswa yang belajar menggunakan metode *make a match* dibandingkan dengan siswa yang belajar menggunakan metode *index card match* pada pembelajaran IPS di kelas VIII MTs YAPI Pakem Tahun Ajaran 2013/2014.

b. Keputusan

Pengujian hipotesis dilakukan pada perbedaan motivasi belajar siswa kelas eksperimen 1 dan kelas eksperimen 2. Pengujian signifikansi perbedaan diambil jika probabilitas (P) $< 0,05$ dan tidak signifikan jika probabilitasnya (P) $> 0,05$. Hasil perhitungan independent sample t-test motivasi belajar siswa untuk kelas eksperimen 1 dan kelas eksperimen 2 sebagai berikut:

Tabel 21. Hasil Perhitungan Uji-t Motivasi Belajar Siswa *)

Data Angket Motivasi Belajar Siswa	Leene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means		
	F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)
Equal Variances Assumed	3,368	0,071	-4,337	62	0,000
Equal Variances Not Assumed			-4,337	57,556	0,000

Sumber: Data Primer yang Telah Diolah Menggunakan *SPSS 16 for Windows*

*) perhitungan selengkapnya disajikan dalam lampiran 19.

Hasil uji-t pada tabel 21 menunjukkan bahwa terdapat perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Terlihat pada df = 62 dan $\alpha = 5\%$ nilai t_{hitung} ($4,337$) $>$ t_{tabel} ($1,999$) dengan Sig.(2-tailed) yaitu sebesar 0,000 sehingga hipotesis nol (H_0) ditolak karena nilai $sig < 0,05$. Kesimpulannya terdapat perbedaan yang signifikan, antara motivasi belajar siswa pada kelas VIII yang menggunakan metode *make a match* dengan kelas yang menggunakan metode *index card match*.

E. Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian yang dilaksanakan di MTs YAPI Pakem bertujuan untuk mengetahui perbedaan motivasi belajar siswa antara metode *make a match* dengan metode *index card match* pada pembelajaran IPS kelas VIII Tahun Ajaran 2013/2014. Sampel dalam penelitian ini adalah kelas VIII A sebagai kelas eksperimen 1 berjumlah 32 siswa dan kelas VIII C sebagai kelas eksperimen 2 berjumlah 32 siswa. Kelas eksperimen 1 melaksanakan kegiatan

pembelajaran dengan menggunakan metode *index card match*, sedangkan kelas eksperimen 2 melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode *make a match*. Melalui uji normalitas data hasil angket motivasi belajar siswa kedua kelas memiliki nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data hasil penelitian kedua kelas terdistribusi normal. Setelah dilakukan uji normalitas selanjutnya dilakukan uji homogenitas untuk mengetahui apakah sampel berasal dari populasi yang memiliki varians sama (homogen). Melalui uji homogenitas yang telah dilakukan oleh peneliti diperoleh nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 sehingga terbukti homogen.

Berdasarkan data yang ada, pada kelas eksperimen 1 diketahui bahwa hasil angket menunjukkan peningkatan sebesar 14% lebih rendah dibandingkan hasil angket kelas eksperimen 2 yang meningkat sebesar 16%. Hal ini membuktikan ada perbedaan motivasi siswa antara kelas eksperimen 1 dan kelas eksperimen 2.

Cara mengetahui adanya perbedaan yang signifikan atau tidak antara motivasi belajar siswa kelas eksperimen 1 dan kelas eksperimen 2 yaitu dengan menggunakan uji hipotesis pada hasil angket. Syarat suatu data memiliki perbedaan yang signifikan adalah p value $< 0,05$. Tabel 23 menunjukkan bahwa nilai signifikansi hasil angket yaitu 0,000. Hal ini dapat diartikan bahwa terdapat perbedaan motivasi belajar siswa yang signifikan antara siswa yang diberikan perlakuan menggunakan metode *make a match*

dengan siswa yang diberikan perlakuan menggunakan metode *index card match*.

Perbedaan motivasi belajar siswa diakibatkan oleh beberapa faktor. Salah satunya adalah langkah-langkah pembelajaran yang berbeda. Metode *make a match* dan metode *index card match* sama-sama menuntut siswa untuk menemukan pasangan kartu yang cocok, namun dalam pelaksanaan pembelajarannya memiliki perbedaan. Metode *make a match* membagi siswa menjadi 3 kelompok besar dalam kelas, yang salah satu kelompok berperan sebagai kelompok pembanding. Setelah menjadi kelompok pembanding, kelompok pembanding juga akan bermain menjadi kelompok yang mendapatkan kartu *index* sehingga nantinya juga akan bermain mencari kartu pasangan. Berbeda dengan metode *index card match* yang membagi siswa dalam 2 kelompok besar dan hanya sebatas mencocokkan kartu *index* saja dan tidak melewati tahab berdiskusi mengenai hasil presentasi pasangan kartu *index* seperti halnya kelompok pembanding yang berada di metode *make a match*. Hal tersebut menjadikan motivasi belajar siswa di kelas menggunakan metode *make a match* dengan kelas menggunakan metode *index card match* berbeda.

BAB V

KESIPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat perbedaan motivasi belajar siswa yang signifikan antara kelas yang menggunakan metode *make a match* dengan kelas yang menggunakan metode *index card match*. Hal ini ditunjukkan dari uji-t *independent sample* yang memiliki nilai signifikansi $< 0,05$ yaitu sebesar 0,00. Berdasarkan hal tersebut, maka motivasi belajar siswa yang menggunakan metode *make a match* lebih baik.

B. Keterbatasan Penelitian

Peneliti memiliki beberapa keterbatasan penelitian sebagai berikut:

1. Kelas eksperimen 1 yaitu kelas VIII A didominasi oleh anak-anak yang lebih ramai dibandingkan dengan kelas eksperimen 2 yaitu kelas VIII C. Pembelajaran di kelas VIII A lebih gaduh dibandingkan di kelas VIII C, hal ini akan berpengaruh terhadap konsentrasi siswa yang ada di dalam kelas yang nantinya akan mempengaruhi hasil penelitian.
2. Fasilitas kelas VIII A yakni proyektor LCD mengalami kerusakan, sehingga dalam proses pembelajaran guru meminta siswa mengambilkan LCD yang lain sehingga pembelajaran waktu pembelajaran terpotong. Dimungkinkan, pengaruh terpotongnya waktu tersebut menjadikan metode *index card match* yang digunakan kurang efektif.

C. Implikasi

Berdasarkan kesimpulan dan keterbatasan penelitian maka implikasi peneliti yaitu: metode *make a match* terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS. Maka dari keberhasilan penelitian ini guru dapat menerapkan metode *make a match* dalam kegiatan pembelajaran IPS di MTs YAPI Pakem. Metode *make a match* merupakan metode pembelajaran yang mengacu pada motivasi belajar siswa. Pembelajaran yang tercipta sangat menyenangkan karena setiap siswa berkeinginan dapat menemukan pasangan kartu yang cocok agar mendapatkan poin tambahan. Selain itu, metode ini juga mendorong siswa untuk tekun belajar menguasai materi pelajaran lebih mendalam. Siswa lebih fokus menyimak penjelasan dari guru agar paham terhadap materi pelajaran sehingga dapat mencocokkan kartu pertanyaan dan kartu jawaban. Jadi ketika guru menerapkan pembelajaran dengan menggunakan metode *make a match* akan lebih efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

D. Saran

Berdasarkan pembahasan, kesimpulan, keterbatasan penelitian, dan implikasi, maka dapat dikemukakan saran sebagai berikut:

1. Bagi guru IPS metode *make a match* sangat baik diterapkan pada pembelajaran IPS karena metode *make a match* efektif dalam meningkatkan motivasi belajar IPS siswa.
2. Dalam penerapan metode *make a match* sebaiknya guru/peneliti memperhatikan alokasi waktu yang tersedia untuk kegiatan pembelajaran.

Segala kemungkinan yang terjadi selama proses pembelajaran sebaiknya dipersiapkan solusi yang mungkin dilakukan.

3. Dalam pelaksanaan metode sebaiknya guru memperhatikan bentuk pertanyaan yang akan digunakan untuk kartu pertanyaan, karena dalam metode ini sebaiknya pertanyaan yang digunakan memiliki jawaban yang pasti pada kartu jawaban.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Suprijono. (2011). *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Pstaka Pelajar.
- Akyas Azhari. (2004). *Pesikologi Umum dan Perkembangan*. Semarang: Dina Utama Semarang.
- Anita Lie. (2008). *Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang-Ruang Kelas*. Jakarta : Grasindo.
- Dalilah Nopani. (2013). “Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa Melalui Metode Pembelajaran *Index Card Match* Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII A SMP Negeri 15 Yogyakarta Tahun Ajaran 2012/2013”. *Skripsi*. Yogyakarta: UNY.
- Elida Prayitno. (1989). *Motivasi Dalam Belajar*. Jakarta: Depdikbud
- Etin Solihatin & Raharjo. (2011). *Coopertive Learnig: Analisis Model Pembelajaran IPS*. Jakarta: Indeks. Buku asli diterbitkan tahun 2008.
- Hamzah B. Uno. (2009). *Teori Motivasi & Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- _____. (2009). *Perencanaan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hisyam Zaini, dkk. (2008). *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.
- Isjoni. (2009). *Pembelajaran Kooperatif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Miftahul Huda. (2013). *Model-Model Pengajaran dan Pmbelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- _____. (2012). *Cooperative Learning: Metode, Teknik, Struktur dan Model Penerapan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Muhibbin Syah dan Rahayu Kariadinata. (2009). *Bahan Pelatihan Pembelajaran Aktif, Inofatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan*. Bandung: Pendidikan Keguruan UIN Sunan Gunung Jati
- Ngalim Purwanto. (1994). *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.

- Numan Soemantri. (2001). *Menggagas Pembaharuan Pendidikan IPS*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Oemar Hamalik. (2012). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Puspita Handayani. "Penerapan Model Pembelajaran Aktif *Learning Tipe Fring Line* Untuk Meningkatkan Motivasi dan Keaktifan Siswa Kelas VII F Dalam Pembelajaran IPS di SMP N 3 Ngrambe Ngawi". *Skripsi*. Yogyakarta: UNY.
- Rusman. (2011). *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sapriya. (2011). *Pendidikan IPS: Konsep dan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sardiman. (2010). *Interaksi & Motivasi Belajar mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Shely Frada A. (2012). "Implementasi Model *Cooperative Learning* Teknik *Make A Match* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPS Pada Siswa Kelas VII A SMP NN 1 Wedi Klaten". *Skripsi*. Yogyakarta: UNY.
- Slameto. (2010). *Belajar & Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugihartono, dkk. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan RND*. Bandung: Alfabeta.
- Silberman, Mel. (2009). *Active Learning 101 Strategi Pembelajaran Aktif* (diterjemahkan oleh: Sarjuli, dkk). Yogyakarta : Insan Madani.
- Sumarna Surapranata. (2006). *Analisis, Validitas, Reabilitas dan Interpretasi Hasil Tes Implementasi Kurikulum 2004*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Supardi. (2011). *Dasar-Dasar Ilmu Sosial*. Yogyakarta: Ombak.
- Trianto. (2010). *Model Pembelajaran Terpadu Konsep, Strategi, dan Implementasi dalam Kkurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional
- Wiersma, William and Jurs, Stephen G. (2009). *Research Methods in Education: An Introduction*. Unaited States of America: Person Education Inc.

Wina Sanjaya. (2010). *Strategi Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.

<http://regional.kompas.com/read/2014/04/24/15570296/Membolos..27.Siswa.Sleman.Terjaring.Razia> diakses pada hari kamis 09-10-2014 pukul 22.05

<http://www.antarajatim.com/lihat/berita/83957/siswa-smpn-7-malang-dihukum-gigit-sepatu> diakses pada hari kamis 09-10-2014 pukul 22.08

<http://berita.suaramerdeka.com/54-guru-smp-ikuti-diklat-metode-pembelajaran-usaid/> diakses pada hari kamis 16-10-2014 pukul 11.00